PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS VITA • PSP • DSi • 3DS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 245

HOBBY CONSOLAS

30 JUEGOS A EXAMEN

PS VITA

¡¡Presentamos sus primeros bombazos!!

EN PRIMICIA

THE LAST STORY

¡Análisis completo de la gran joya de Wii!

¡SE ACERCAN!

Silent Hill Downpour
Kingdom Hearts 3D
RE Op. Raccoon City
Asura's Wrath
Syndicate
FIFA Street
Reckoning

¡PARTICIPA!

ELIGE A LOS MEJORES DE 2011

¡Sorteamos dos 3DS y dos PS Vita!

¡EXCLUSIVA!

MASS EFFECT 3

MODOS HISTORIA Y MULTIJUGADOR ¡Ya los hemos probado!

¡Así será la última gran batalla del universo!

¡¡GRATIS!! SUPLEMENTO ESPECIAL

Resident Evil Revelations

LA SAGA VUELVE A SUS ORÍGENES



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



manuel@axelspringer.es

Un juego tan grande como el Universo

En la mesa redonda que tuvimos en el Gamefest con algunos de vosotros alguien preguntó por "el juego de esta generación". Nuestro Daniel Quesada afirmó sin dudarlo: *Mass Effect*. Recibió una gran ovación. La enorme odisea de Bioware ha ido ganando prestigio y adeptos con cada entrega, hasta convertirse en una saga sin la que ya no se entendería esta generación de consolas. Por eso esta tercera entrega es tan esperada. Y por eso ocupa nuestra portada de este mes, con un reportaje exclusivo que os dejará con ganas de probarlo ya. Os adelanto que colmará todas vuestras expectativas.

Resulta curioso como los grandes juegos se acaban imponiendo. El caso de *Mass Effect* me recuerda al de *Skyrim*, que sin tanto ruido como otros títulos va camino de convertirse en el juego de 2011. Porque al final la calidad es la que cuenta, y nadie mejor que los propios jugadores para valorarla. Por cierto, que ahora tenéis una buena oportunidad, eligiendo a los mejores del año que acabamos de dejar. No os cortéis: dejad a cada uno en su sitio.

Y antes de dejaros devorar este número, os voy a hablar de dos novedades en Hobby Consolas. Este mes comenzamos con una vieja propuesta -nunca mejor dicho-, que además muchos nos lleváis reclamando desde hace tiempo. Se llama Retrohobby, es una nueva sección, y en ella echaremos la vista atrás para recordar juegos, consolas, personajes y anécdotas de las primeras épocas, cuando muchos de vosotros no habíais ni nacido. Estoy seguro de que os va a encantar.

Por otro lado, volvemos a dar cabida en nuestra revista a otros soportes para jugar. Aunque hace tiempo ya tuvimos una sección de juegos para móviles y similares, la imparable popularidad de tabletas y smartphones nos ha invitado a incluirlos de nuevo dentro de nuestra revista. Sus juegos empiezan a dar muestras de una calidad notable y además llegan de franquicias muy conocidas (para muestra el *GTA III* para iOS y Android que llevamos este mes). Al fin y al cabo, un videojuego es un videojuego, sea para consola doméstica, portátil o cualquiera de estos nuevos formatos.

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Quiero una tableta. Y no hablo de mis abdominales (ya me gustaría a mí), sino de esas que sirven para disfrutar de juegos cada vez más parecidos a los de las consolas. Lo digo porque este mes hemos decidido comenzar a analizar juegos para iOS y Android, y viendo lo bien que pinta *GTA III*, me parece una buena inversión.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

Juegos de lanzamiento. Estábamos acostumbrados a que cada consola apareciese con un catálogo de 6 a 10 títulos... pero PS Vita va a romper la baraja con más de 30 juegos de lanzamiento. Para los usuarios es una gozada, pero no sé si las compañías estarán igual de contentas, ya que los ingresos se van a repartir más.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es

La SOPA boba. Menuda se ha liado en EEUU con la iniciativa SOPA. No hay hueco aquí para explicarla, pero investigad sobre ella, porque ideas como esa ponen en peligro el propio sector de los juegos y la informática. Parece que el problema nos pilla lejos, pero no deberíamos desviar la vista de las orejas del lobo...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

vodafone ES 14:29 92 %

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 245. FEBRERO 2012



PÁGINA 36 REPORTAJE

Se cierra la trilogía
MASS EFFECT 3
Desde la sede de Bioware en Edmonton, os traemos la información más actual sobre este título de rol futurista.



PÁGINA 44 PREESTRENO

Todos los juegos del lanzamiento
PS VITA
Primera impresión de los más de treinta juegos que van a acompañar a la nueva consola en la fecha de lanzamiento.



PÁGINA 56 **NOVEDAD**

La secuela más esperada
FINAL FANTASY XIII-2

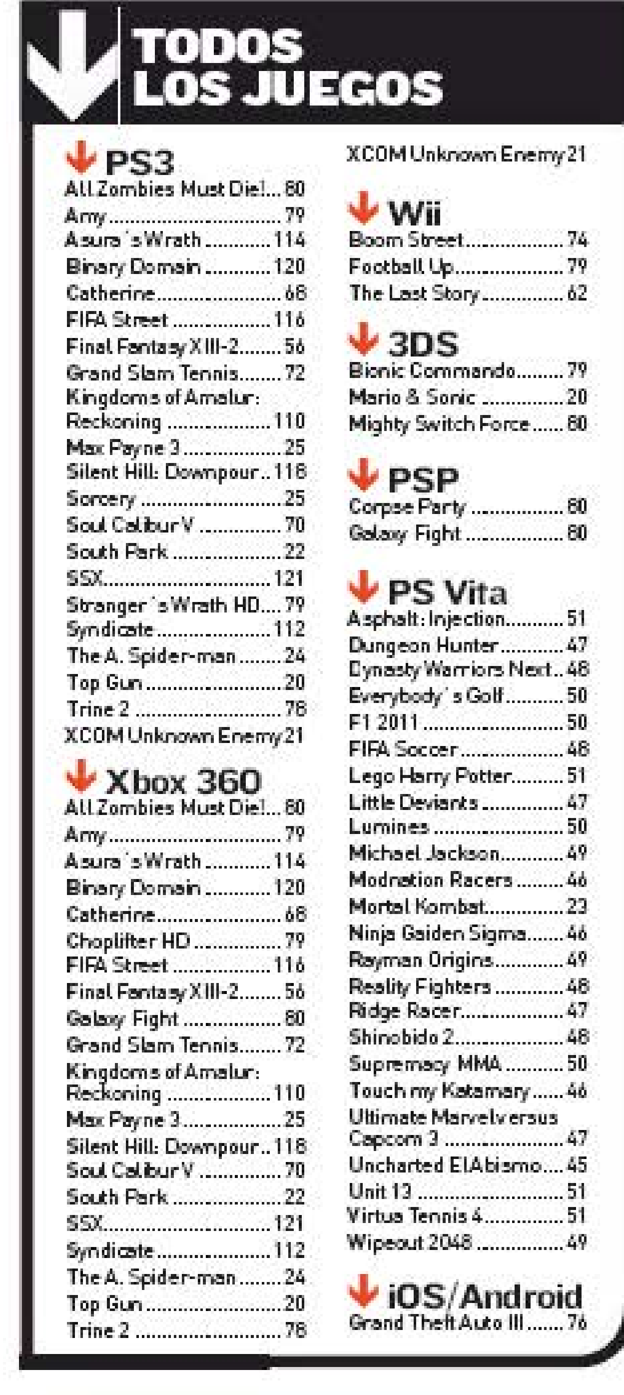
Comprobamos cómo continúan las aventuras de Lightning, y qué aspectos del original se han mejorado.



PÁGINA 122 **REPORTAJE**

Estrenamos sección
RETRO HOBBY

Descubrimos los juegos que marcaron una época, y todas sus curiosidades.



TODOS LOS JUEGOS

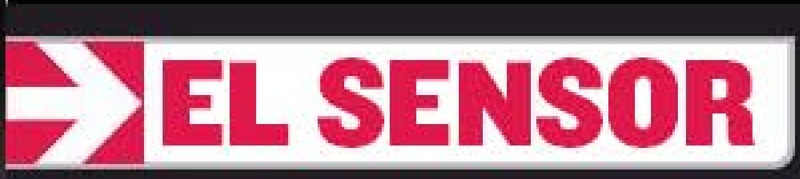


PÁGINA 62 **NOVEDAD**

En exclusiva
THE LAST STORY

Somos los primeros en jugar y puntuar este juego de rol para Nintendo Wii.





UNA NUEVA GENERACIÓN DE HEROÍNAS LLEGA EN 2012

Tenemos chica nueva en la consola

No penséis que los marines calvos e hipermusculados son los únicos capaces de salvar el mundo. Aquí está la nueva generación de chicas que viene pegando fuerte ¡Son guapas, valientes y con cerebro!

Viola
SOUL CALIBUR V

LAS BRUJAS no tienen por qué ser de color verde y lucir una verruga en la nariz. Y si no, que se lo digan a esta atractiva luchadora medieval.

Catherine
CATHERINE

SU ESTILO DESCARADO es capaz de traer de cabeza al pobre Vincent. ¿Es la mujer que siempre hemos soñado o representa lo peor de nosotros?

Aya
ONECHANBARA Z

SU ATUENDO NO ES MUY APROPIADO para cazar zombis, lo reconocemos, pero viendo cómo se desenvuelve con las espadas, no habrá quien la tosa.

Serah

FINAL FANTASY XIII-2

LA HERMANA PEQUEÑA DE LIGHTNING se ha liberado del cristal y protagoniza su propio juego de rol, en el que tendrá que viajar en el tiempo.

Jessica

RESIDENT EVIL REVELATIONS

LA COMPAÑERA DE CHRIS REDFIELD en la BSAA investiga el origen de ciertas armas biológicas sin perder el glamour.

Juliet

LOLLIPOP CHAINSAW

CHEERLEADER Y CAZADORA DE ZOMBIS, esta californiana va armada con una sierra mecánica... pero no por ello se va a quitar las coletas.

MOLA

Que os curréis un montaje con este frikazo y de paso dejéis caer una camiseta para vuestro seguidor más fiel. Echad unas risas en la redacción, que es gratis.
¡El mundo de los memes llega a Hobby! Tus montajes (en especial éste) son tan graciosos que te has ganado la camiseta.

EL QUE RIE ULTIMO
TIENE LAG

Tener un sueño en el que vi el año de lanzamiento de PS4. Por cierto... ¡era 2014!
¿Por qué todo el mundo ve fechas y no números de lotería en sus sueños premonitorios?

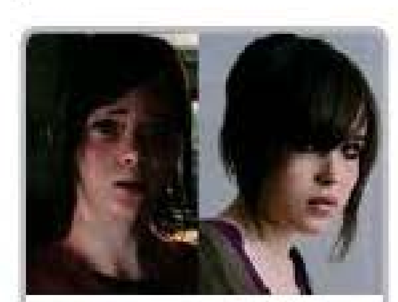
Que no quede nada para *Aliens Colonial Marines*. Ya me imaginaba jugándolo en una residencia de ancianos.
Estaban esperando a lanzarlo en la misma época en que se ambientaban las pelis, para así llamarlo *Aliens: Colonial Marines: Modern Warfare.*

Que los Reyes te regalen colonia en vez de juegos.
A lo mejor pediste el *"Colonial" Marines*, como el lector anterior, y te entendieron mal.

Ver tantos juegos de calidad que no usan ni PlayStation Move, ni Kinect.
Y hay un montón que no usan EyeToy, pero... ¿qué tiene que ver el tocino con la velocidad?

Que mi primo de 20 meses sepa lo que es PSP.
Si es que estos chavales de hoy en día ya aprenden a jugar antes que a caminar.

Que los "atributos" de las luchadoras de Soul Calibur sean cada vez más grandes.
¿Te refieres a los atri-bustos?



¡Que la protagonista de *The Last of Us* sea Ellen Page! ¿Estará preñada en el juego también?
Se comenta que acabará con los malos a base de monólogos resabiados.

NO MOLA

Intentar poner una pose buena para que las tres dimensiones destaquen en la 3DS y que todos acaben riéndose de ti.
Si es que la costumbre de posar haciendo el chorraboba delante de una consola es un arte aún incomprendido. Dales algo de tiempo.



Que la gente te insulte por el micro en *Modern Warfare 3* cada vez que los matas.
Bueno, como dice el refrán, "dame pan y dime tonto". O "give me bread and call me a fool" si son ingleses.

Que PS Vita fracase en Japón. Dentro de poco será "PS Mortis" como siga así...
Seguro que Sony se lo currará para que no llegue a ser "PS Requiescat in Pace".

Que mi primo se haya comprado *Modern Warfare 3* y acabemos jugando a *World at War* porque no encontraba el disco de *Modern Warfare 3*.
Las malas lenguas dirán que no ibais a notar la diferencia. Pero solo las malas lenguas...

Que hasta en el tráiler de *The Last of Us* salgan zombis. ¡Estoy cansado de tantos zombis! ¡No tiene emoción!
¡Y también salen humanos! ¡Siempre humanos en los videojuegos! ¡Qué cansinos!

Que en el número anterior publicasteis mi "mola" dentro de la sección "no mola". No os lo perdonaré...
Podría haber sido peor. ¿Y si hubiera ido al "qué me dices"?



Que *Diablo III* lleve esperando a sus fanáticos más de 10 años y todavía no hay fecha de lanzamiento ni consola.
Que nos lleve el diablo si entendemos los motivos de este retraso.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es

O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

Consigue la camiseta de Hobby Consolas
¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





La imagen

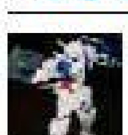
PS Vita a la venta en Japón

Aquí tenéis a los primeros compradores de la consola de Sony, que se puso a la venta el pasado 17 de diciembre en Japón. En total, ya ha superado el medio millón de unidades vendidas, y el próximo 22 de febrero llegará a Estados Unidos y Europa.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

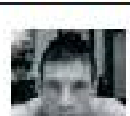
Ya se han terminado las Navidades, y la red social ha sido un hervidero de comentarios sobre regalos, buenos deseos y propósitos para el año que acabamos de estrenar. Esto es lo que habéis escrito:

PS Vita en la redacción



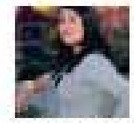
José A. Rey Toro

"Demasiado grande, seguro que es cómoda, pero me da a mi que un golpecito en la pantalla gigantesca que tiene y... crash, como PSP."



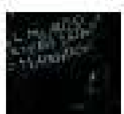
Juanito Pichón

"Que ganas tengo ya de tenerla!!! Esos saltitos en *Uncharted*, acostado en plena noche tapadito, con los auriculares puestos!! Que ganas yaaaaa."



Steffy Fiorella

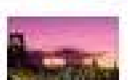
"OMGGGGG!!! Que envidia!! Que suerte tenéis!! Disfrutadla muxooo ¬¬.. ¿¿La vais a sortear este mes??XD"



Ignacio Grande

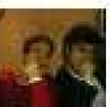
"*A mí me resultó bastante incómoda al utilizar los paneles táctiles traseros... Por lo demás, está genial!!!*"

Regalos de Reyes



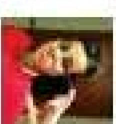
Jessi Hernández

"*Dead Island* y con este juego regalaban uno del que no había escuchado nada, *Dark Void*."



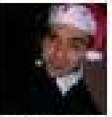
Danmage Spartan

"Los Reyes sí que son majos: *Skyrim, Deus Ex, Infamous 2* y *Dark Souls*. Ah! Y la trilogía de El Señor de los Anillos en Blu-ray"



Kevin Tubau

"Pues a mí la Xbox 360 de 250 Gb con *Call of Duty: Modern Warfare 3, Pro Evolution Soccer 2011, Halo 3* y *Dead Island*"



Jesús Cejudo Vergara

"Con la crisis que hay a mí me han traído unos calzoncillos, unos calcetines y unas zapatillas y santas pascuas. Ni un juego, sniff"

Propósitos para 2012



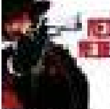
Ramón Arenós

"No redactaré propósitos descabellados... como seguirá habiendo paro, que la próxima generación de consolas NO LLEGUE TODAVÍA."



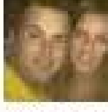
Carlos L. Dornak

"Comprar cada uno de vuestros numeros, el nuevo *Zelda* y el *GOW 3*... y bueno, si sobra el dinero, *Saints Row*."



Jesús Javier Gómez

"Llegar al 100% de *Red Dead Redemption*. Solo he conseguido llegar al 99%. ¡¡¡Y ya no sé lo que hacer para llegar hasta el 100%!!!"



Javier Guerrero

"Pasarme los juegos que me han regalado estos Reyes: *Battlefield 3, Crysis 2* y *Skyrim*. Tengo tarea para rato."

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

LA POLÉMICA

¿Os gusta el botón deslizante pro para Nintendo 3DS?







Daniel Quesada
Jefe de Sección de Hobby Consolas

A grandes males, grandes remedios

A ver, mi buen David. Una cosa es que la consola no estuviera todo lo bien diseñada que cabía esperar. Pero una vez cometido el fallo, que Nintendo entone el mea culpa e intente arreglarlo me parece lo correcto. Eso, sin contar con lo comodísimo que resulta jugar con este nuevo stick. Que no te confunda su aspecto Power Ranger: la experiencia de juego gana una barbaridad. Muchos se ríen de que convertirá la consola en un armatoste. Pero a la vez están deseando pillar una Vita de ¡18! cm. de ancho...





David Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Botón deslizante pro... tésico

Sé que ahora es fácil decir "te lo dije", pero ¿de verdad, amigo Dani, que no viste que a 3DS le faltaba un segundo stick incluso antes de su salida? Recuerdo flipar con los videos de *Revelations* y hacer lo propio, pero por emociones muy distintas, cuando vi el diseño final de la consola... "¿Cómo vamos a mover la cámara?", pensé. Finalmente, el tiempo (y la era 3D) me ha dado la razón y ahora pretenden colarnos este armatoste con el que "tirar" hasta... ¿una inminente 3DS Lite? ¡Se admiten apuestas!



SUBEN

→ **LOS JUEGOS DE ROL JAPONESES,** con el estreno de dos "hits" como *Final Fantasy XIII-2* para PS3 y Xbox 360, y *The Last Story* para Wii.

→ **SKYRIM.** El juego de Bethesda ha tenido un éxito tan brutal que se ha agotado en la mayoría de tiendas de nuestro país durante la pasada campaña de Navidad.

→ **EL TERROR** se vuelve a poner de moda con las nuevas entregas de *Resident Evil*, *Silent Hill* o el propio *Catherine*...

→ **PS VITA** se estrenará con la línea de lanzamientos más grande de la historia. ¡Más de una treintena de juegos!

BAJAN

→ **LOS CIERRES Y DESPIDOS** que han afectado a ID Software, al estudio BigBig y Sony Cambridge Studios.

→ **LA POLÉMICA** que se ha desatado con la publicidad "subida de tono" que promociona *Soul Calibur V.*



→ **NO HABRÁ ANUNCIO DE PS4** durante el próximo E3, según declaraciones de Kaz Hirai, de Sony Computer Entertainment.

→ **LAS TRAMPAS** en el modo online de *Battlefield 3* y *Modern Warfare 3* que han obligado a las compañías a realizar baneos.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Neil Druckmann
Director creativo de *The Last of Us*

"Queremos cambiar la jodida industria del videojuego. Decir algo sobre los seres humanos y su existencia."



Kaz Hirai
Sony Computer Entertainment

"Confiar solo en la distribución digital no es posible. Es muy complicado que nadie descargue 50 GB de datos."



David Jaffe
Creador de *Twisted Metal* y *God of War*

"En *Twisted Metal* no esperéis una campaña como la de *Arkham City* o *Skyrim*... podría decepcionaros."



LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE DICIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Modern W. 3	(PS3)	1	2
2	Assassin´s Creed Rev.	(PS3)	4	2
3	Uncharted 3	(PS3)	2	2
4	FIFA 12	(PS3)	8	4
5	Just Dance 3	(Wii)	-	1
6	Mario Kart 7	(3DS)	-	1
7	Mario & Sonic JJ.OO.	(Wii)	-	1
8	Pro Evolution Soccer 2012	(PS3)	9	4
9	Pro Evolution Soccer 2012	(PSP)	-	1
10	Super Mario 3D Land	(3DS)	10	2





Call of Duty Modern W. 3

A medida que se van sumando jugadores a estas batallas por Internet, el título de Activision se vuelve más emocionante. Parece que va a batir todos los records de ventas de las entregas anteriores. ¡Y acaba de comenzar!

A.C. Revelations

Nadie ha querido perderse el final de las aventuras de Ezio y Altair. Por eso ya es todo un superventas en nuestro país.

Por consolas

PS3
1 CoD Modern Warfare 3
2 Assassin´s Creed Rev.
3 Uncharted 3
4 FIFA 12
5 Pro Evol. Soccer 2012
6 Battlefield 3
7 F1 2011
8 Skyrim
9 Gran Turismo 5
10 Fallout New Vegas

XBOX 360
1 CoD Modern Warfare 3
2 FIFA 12
3 Assassin´s Creed Rev.
4 Pro Evol. Soccer 2012
5 Battlefield 3
6 Skyrim
7 Kinect Sports
8 Rabbids: Vivitos y...
9 Gears of War 3
10 Forza Motorsport 4

Wii
1 Just Dance 3
2 Mario & Sonic JJ.OO.
3 Wii Party
4 Pro Evol. Soccer 2012
5 Zelda Skyward Sword

NDS
1 Prof. Layton y la...
2 Inazuma Eleven
3 Monster High
4 New Super Mario Bros
5 Dora y sus amigos.

PSP
1 Pro Evolution 2012
2 Invizimals Las tribus...
3 FIFA 12
4 Gran Turismo
5 A.C. Bloodlines

3DS
1 Mario Kart 7
2 Super Mario 3D Land
3 Sonic Generations
4 FIFA 12
5 Super Pokémon R.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 25 de diciembre al 1 de enero — Datos cedidos por MagicBox

1 Mario Kart 7 3DS
2 Monster Hunter 3G 3DS
3 Musou Orochi 2 PS3
4 Super Mario 3D Land 3DS
5 Final Fantasy XIII-2 PS3
6 Inazuma Eleven GO 3DS
7 Just Dance Wii
8 Kirby´s Return to Dreamland Wii
9 Wii Party Wii
10 SD Gundam G Generation 3D Wii

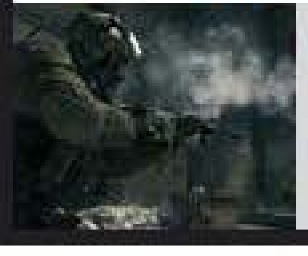


Mario Kart 7. Por segundo mes consecutivo, el juego de carreras locas le da un empujón a las ventas de 3DS en el país del sol naciente. ¡No hay quien pueda con Mario!

En EE.UU.

Del 26 de diciembre al 31 de diciembre — Datos cedidos por VGCharts

1 Call of Duty Modern Warfare 3 Xbox 360
2 Kinect Adventures! Xbox 360
3 Just Dance 3 Wii
4 Super Mario 3D Land 3DS
5 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3
6 Mario Kart 7 3DS
7 Skyrim Xbox 360
8 Assassin´s Creed Revelations Xbox 360
9 NBA 2K12 Xbox 360
10 Fable III Xbox 360



Call of Duty Modern Warfare 3. Ocupa dos puestos en las listas de éxitos (en sus versiones de Xbox 360 y PS3). Parece que tiene una cómoda ventaja sobre la competencia directa.

En Gran Bretaña

Del 2 al 9 de enero — Datos cedidos por UKIE

1 FIFA 12 PS3, Xbox 360
2 Call of Duty Modern Warfare 3 PS3, Xbox 360
3 Battlefield 3 PS3, Xbox 360
4 Just Dance 3 Wii
5 Assassin´s Creed Revelations PS3, Xbox 360
6 Saint´s Row The Third PS3, Xbox 360
7 Need for Speed The Run PS3, Xbox 360
8 Skyrim PS3, Xbox 360
9 Mario Kart 7 3DS
10 Forza Motorsport 4 Xbox 360



FIFA 12. El parón navideño solo ha servido para avivar las ganas de fútbol de nuestros amigos británicos. Allí *FIFA 12* se ha convertido en el rey indiscutible de las Navidades.

La cifra

10.000.000



de **Skyrim** se han vendido en el mundo, con una recaudación de 650 millones de dólares.

PRIMER CONTACTO PS3, XBOX 360

Un equipo contra muertos vivientes

La pesadilla continúa. Los zombis invadirán la red en Resident Evil Operation Raccoon City, que se desarrolla entre la segunda y tercera entrega de la saga.

El próximo 23 de marzo vamos a reencontrarnos con la saga de terror más popular de las consolas. Pero esta vez, en lugar de una clásica aventura, *Resident Evil* se convertirá en **un juego de acción online (con modo cooperativo para 4 jugadores)** con la firma de Slant Six Games, los responsables de *SOCOM Confrontation*.

Nosotros ya hemos disfrutado de los dos primeros niveles del modo historia. En ellos, **encarnamos a los miembros del USS (servicio de seguridad de Umbrella)**, que deben abrirse paso por las calles de Raccoon City. Los seis personajes disponibles, cada uno con armas y habilidades especiales, se enfrentan a dos bandos: por un lado, los zombis (y otras criaturas más peligrosas, como los Hunters) generados por un escape de virus T, y por otro, las fuerzas especiales del gobierno, que os mostramos en esta misma noticia.

También sabemos que habrá **un modo adicional, llamado Héroes, en el que descubriremos lo que ocurrió con personajes clásicos de la saga** como Leon Kennedy, Claire Redfield, Hunk o Ada Wong, entre el segundo y el tercer juego.

En cuanto al desarrollo, podéis esperar **toda la emoción de un "shooter" en tercera persona, con elementos propios del "survival horror"** como la posibilidad de contagiarnos, utilizar hierbas para recuperar energía o escapar de durísimos jefes finales, como el Dr. William Birkin. La clave será la cooperación con otros jugadores. La realización técnica también nos ha dejado una grata impresión, especialmente en lo que se refiere a las secuencias de vídeo y al apartado sonoro, porque será el segundo *Resident Evil* (después de *Revelations*) que llegue doblado a nuestro idioma). ✱



LOS SEIS PERSONAJES del modo principal pertenecen al servicio de seguridad de la corporación Umbrella.



NOS ENFRENTAREMOS A ZOMBIS y otras armas biológicas como Licker, Hunter o Tyrant. Habrá enemigos finales como el Dr. Birkin.



ESTARÁ DOBLADO AL CASTELLANO, y contará con alucinantes secuencias de vídeo CG.



WILLOW

EL MODO HÉROE nos permitirá controlar a personajes como Jill, Leon, Claire Redfield o Ada Wong.

HARLEY

DEEHAY

SHONA

PARTY GIRL

ESTE NUEVO RESIDENT SERÁ UN JUEGO DE ACCIÓN ONLINE CON MODO COOPERATIVO

NOTICIAS BREVES

GUERRA FUTURA CON FECHA DE LANZAMIENTO



Ubisoft ha anunciado la fecha de lanzamiento del próximo **Ghost Recon: Future Soldier** en Europa. Será el próximo **24 de mayo de 2012**, mientras que la beta pública multijugador para Xbox 360 y PS3 llegará en abril.

EL CABALLERO OSCURO REGRESA HECHO PIEZAS



Ya se venía rumoreando durante unos meses y por fin se ha hecho oficial: Warner Bros y Traveller´s Tales unirán sus fuerzas de nuevo en **Lego Batman 2: DC Super Heroes**, en el que compartirá el protagonismo con otros héroes de juguete, como Superman, Linterna Verde o Wonder Woman. Este título **estará disponible en verano para todas las consolas.**

EL PUÑO DE HIERRO EN TRES DIMENSIONES

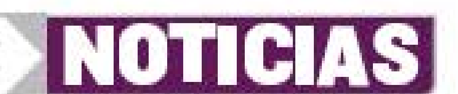


Más de 40 personajes conocidos se verán las caras en la próxima edición del torneo Tekken, que se luchará en 3DS **el próximo 17 de febrero**. Además del juego, *Prime Edition* **incluirá la película Tekken Blood Vengeance**, completamente realizada por ordenador.

ROBOTS A MEDIDA PARA LA DESTRUCCIÓN TOTAL



Para celebrar el décimo aniversario de la saga, *Armored Core V* llegará a nuestras PS3 y Xbox 360 el próximo mes de marzo. El juego, desarrollado por From Software (responsables de Dark Souls) nos ofrecerá **más de 500 piezas distintas para personalizar nuestro robot de combate.**



NUEVOS DATOS PS3-XBOX 360

En el juego de tronos ganas o mueres

Se acerca el invierno... y por fin podremos jugar a Game of Thrones, el juego de rol basado en la obra de George R.R. Martin.

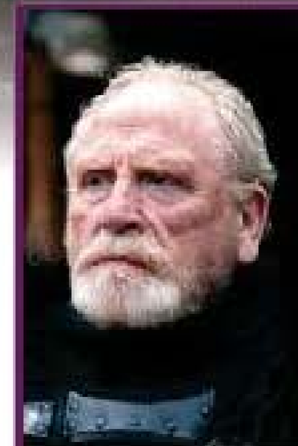
Después del arrollador éxito de la serie de HBO, cada vez está más cerca la adaptación jugable de Juego de Tronos para PS3 y Xbox 360. Será un juego de rol desarrollado por Cyanide, en el que no encarnaremos a ninguno de los personajes principales, sino **al miembro de la guardia nocturna Mors Westford y al sacerdote rojo Alester Sarwick**. La trama se desarrollará en paralelo a la primera novela (también ha sido escrita por George R.R. Martin) y nos convertirá en testigos de algunos hechos clave.

El apartado técnico será otro de los aspectos más cuidados. Además de **reflejar fielmente la estética de la serie, contará con escenarios muy reconocibles y animaciones dinámicas** que encajarán a la perfección en unos combates inspirados en *Knights of the Old Republic*. *Game of Thrones* no tiene fecha de lanzamiento definitiva, aunque llegará a nuestras consolas a lo largo de este año.

HABRÁ DOS PROTAGONISTAS, Mors Westford y el sacerdote Alester Sarwyck.



LOS COMBATES se desarrollarán en tiempo real, con menús que no detendrán la acción por completo, pero la ralentizarán.





EL PARECIDO DE LOS PERSONAJES con los actores de la serie de televisión es incontestable. Aquí tenéis al actor James Cosmo (Troya, Las Crónicas de Narnia) interpretando el papel de Jeor Mormont, uno de los miembros más antiguos de la guardia nocturna. Pese a que sí conserva la estética, el argumento no será el mismo de la serie, sino que transcurrirá de forma paralela.



EL ARGUMENTO DEL JUEGO coincidirá en el tiempo con lo que ocurre en la primera novela (o en la primera temporada de la serie de televisión).



LAS LOCALIZACIONES recrearán fielmente lugares conocidos como el muro, Invernalia, el Desembarco del rey y las principales ciudades de los Siete Reinos.

PRIMER CONTACTO PS3-360

Una secuela en el punto de mira

Regresa al frente con Sniper Elite V2... y no te olvides de tu rifle de francotirador.

Hace unos días por fin pudimos disfrutar de los primeros compases de *Sniper Elite V2*, un juego desarrollado por Rebellion que será una secuela del título de 2005 y se centrará en el papel de un francotirador norteamericano durante la Segunda Guerra Mundial. Este "shooter" alternará momentos de infiltración en tercera persona, con disparos en perspectiva subjetiva, a través de la mira de nuestro fusil.

Esta nueva entrega nos ofrecerá una recreación histórica muy detallada de la ciudad de Berlín en pleno año 1945, con armas reales y unos enemigos que parecen verdaderamente inteligentes. De hecho, si no somos capaces de acabar con ellos en solitario, podremos intentarlo en el modo multijugador. Por el momento, solo hemos visto una versión alfa, y ya resultaba muy prometedora... pero el resultado final habrá que juzgarlo a mediados de año, cuando 505 Games lo distribuya en nuestro país.



PODREMOS TENDER TRAMPAS a nuestros enemigos, y enmascarar las detonaciones con el ruido de bombardeos y tormentas.



EN TERCERA PERSONA nos moveremos por el frente de batalla, mientras efectuamos los disparos en perspectiva subjetiva.

LANZAMIENTO iOS

Al filo de los juegos móviles

El segundo torneo de Soul Calibur también se puede luchar en los dispositivos móviles de Apple: iPhone e iPad.

¿Recordáis los alucinantes combates de *Soul Calibur* que llegaron a Dreamcast hace trece años? Pues podéis desempolvar vuestra técnica, porque los 19 luchadores originales vuelven a enfrentarse... en un juego para iPhone e iPad. Namco Bandai nos brinda una conversión perfecta del original (los controles se han adaptado a la pantalla táctil) con todos los modos de juego disponibles, algunos compatibles con Game Center, rankings online, y una resolución mejorada. Aunque cuesta un poco acostumbrarse al sistema de lucha, las sensaciones son tan buenas como cuando lo probamos por primera vez.



en voz baja

por javier abad

Hola, amigos. Declaro inaugurada la temporada 2012 de rumores con uno de corte bélico: **EA puede estar preparando Battlefield 2143, una nueva entrega de la "rama futurista" de su shoot ´em up** (el año aparece escrito en una pared de Wake Island, uno de los mapas del DLC de *Battlefield 3 Back to Karkand*). *Battlefield 2142* salió para PC, pero de confirmarse, no me extrañaría que su sucesor pegara tiros en las consolas.

Este mes se ha liado parda con **The Last Guardian**, porque la web de la tienda **GameStop dijo que se había cancelado a todos los que lo tenían reservado.** Como recordaréis, poco antes Fumito Ueda había anunciado su salida del Team Ico, así que aparentemente todo encajaba... hasta que Sony salió a apagar el fuego confirmado que el juego **sigue en desarrollo.**

Ahora que PS Vita ya es una realidad, comienzan a llegar los rumores sobre nuevos juegos. Apuntad el de **un nuevo Monster Hunter para mediados de año,** por ejemplo.

Acabo con ese rayo de esperanza que tanto esperaban los fans de **Shenmue:** Yu Suzuki, el creador de la saga, ha dicho que el nuevo estudio que ha fundado tras abandonar Sega **está interesado en comprar los derechos del juego.** ¿Será este el pistoletazo de salida del esperadísimo *Shenmue III*? Seguro que hay muchos dando palmas con las orejas ahora mismo.



PRÓXIMO LANZAMIENTO NINTENDO 3DS



Los deportes que se llevan en el bolsillo

Los personajes de Mario y Sonic en los JJ.OO. London 2012 también van a competir en la portátil de Nintendo.

Los Juegos Olímpicos no empiezan hasta el próximo verano, pero para alguien tan rápido como Sonic, es normal que se adelanten. *Mario y Sonic en los JJ.OO. London 2012* está disponible en Wii desde las pasadas Navidades y **también llegará a nuestras 3DS el próximo 10 de febrero.** Esta tarjeta reunirá más de 50 pruebas deportivas, que podremos disputar en solitario o en un entretenido modo multijugador. Y también incluirá eventos fantásticos y el modo de exploración London Party, que saca partido a la sede oficial. Los controles, que eran uno de los platos fuertes de la versión de Wii, **se van a adaptar a la pantalla táctil**, y también se trasladará la posibilidad de jugar con nuestros Miis, si es que no nos convencen las estrellas de ambos universos, como Amy, Tails, Wario o Donkey Kong. En sus marcas; preparados, listos...

NUEVOS DATOS PS3-XBOX 360

Regresan los ídolos del aire

Estos serán los modos de Top Gun Hard Lock, que saldrá en primavera.

Han pasado más de 25 años desde que se estrenase la película protagonizada por Tom Cruise, pero los combates aéreos de Top Gun van a seguir sirviendo de inspiración para un emocionante arcade de combate, programado por Kuju Entertainment. Su modo campaña nos guiará a través de 15 misiones (con un hangar de aviones renovado) protagonizadas por una nueva promoción de pilotos.

Además, este modo principal se completará con unas persecuciones llamadas Hard Lock, y varios tipos de juego online. A través de Internet podremos demostrar nuestra pericia con estas máquinas voladoras, tanto en el deathmatch (individual o por equipos), que soportará hasta 16 aviones, como en las opciones cooperativas para cuatro pilotos (defender la base, escoltar un avión y ataque aéreo).

Entre los nuevos aviones reales que estarán a nuestra disposición contaremos con un F14D Super Tomcat, F22 Raptor y F/A-18F Superhornet, además de los temibles MIG.





LAS PERSECUCIONES tipo "dogfight" entre cazas modernos serán el sello de estos combates de altos vuelos.

¿Sabes qué...
periférico ha conseguido entrar en el Libro Guinness de los Récord gracias a sus ventas millonarias?
RESPUESTA EN LA PÁGINA 23 »



LAS PRUEBAS OLÍMPICAS serán más variadas que nunca y aprovecharán tanto los botones como el control con la pantalla táctil de 3DS.



HABRÁ MODOS MULTIJUGADOR e incluso la posibilidad de jugar con nuestros Miis en lugar de usar a las estrellas de ambos universos.



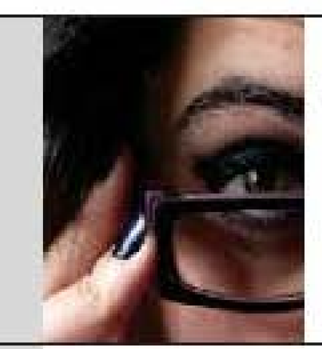
ANUNCIO PS3 -XBOX 360

Invasión por partida doble

Así serán los dos próximos juegos de la saga XCOM.

No estamos sólos en el universo, y no hay mejor forma de demostrarlo que un buen enfrentamiento con las fuerzas alienígenas. 2K Games ha anunciado el desarrollo de *XCOM: Enemy Unknown*, un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por Firaxis (los mismos de *Civilization*) que llegará a nuestras consolas en otoño. En 2013 también podremos disfrutar de *XCOM*, un "shooter" en primera persona desarrollado por el mismo equipo de *Bioshock 2*. Aunque éste estaba previsto para finales de 2011, se ha retrasado para no coincidir con su "hermano". ¿Tendréis lo necesario para destapar la conspiración? ✶





Visto así...

por Melissa

En-red-ados

De vez en cuando salta la liebre: que si los Pokémon dan epilepsia, que si el rol incita a la violencia, que si el anime promueve la anorexia... Pero si hasta sacaron efectos perniciosos a los Teletubbies (¡pobre Tinky-Winky, la que le liaron por llevar bolso y ser violeta!).

Ahora le ha tocado el turno a las redes WIFI, y nos lo dicen cuando las tienen hasta en los kioscos de prensa. Pero, ¿en qué se basan? La proliferación de redes en los coles y la popularización del WIFI en todo cacharro portátil que se precie (en la redacción no paran de hablar de PS Vita), han hecho que las asociaciones de médicos protesten por el posible efecto que pueden tener las ondas en las personas. No hace tanto todos comprábamos cactus que absorbían las radiaciones de los monitores. Al final acabare-



mos como en la peli Señales, con un gorro de papel de aluminio en la cabeza para que los extraterrestres no nos lean los pensamientos. Eso si no evitamos que la prensa nos ande removiendo los miedos cada vez que toca rellenar páginas.

Puestos a tener miedo... ¿qué queréis que os diga? Me preocupa más la jeta de Urdangarín o el tarro de vaselina que nos han hecho llegar sus majestades de Oriente para soportar los recortes en educación, cultura, I+D y quién sabe qué más. Gracias por vuestros emails, os espero en **melissa@axelspringer.es**.

PRIMEROS DATOS PS3, XBOX 360

La serie más irreverente se convierte al rol



South Park llegará a final de año con un RPG que está desarrollando Obsidian, estudio que ya hizo *Fallout: New Vegas*

Seguro que todos conocéis de sobra South Park, la irreverente serie televisiva en la que cuatro niños viven diversas aventuras de tono adulto llenas de humor y palabrotas. Pues bien, sus creadores, Trey Parker y Matt Stone, **le han dado luz verde a Obsidian para que desarrolle un RPG** para PS3 y Xbox 360 basado en el mundo de Cartman, Kyle, Stan, Kenny y compañía. Sabiendo que este estudio es el responsable del genial *Fallout: New Vegas* y de otros juegos de rol como *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, se puede esperar lo mejor.

Controlaremos a un niño que acaba de llegar a South Park. Tendremos que hacer amigos en el conflictivo barrio y luchar contra "bandas" rivales. El juego **combinará el mundo real con un mundo de fantasía,** de modo que podremos elegir entre cinco clases: mago, paladín, aventurero, pícaro... y una quinta creada por Cartman. No faltarán los combates por turnos, **con un sistema de experiencia similar al de *Final Fantasy*.** Las armas se podrán mejorar, para que ganen propiedades como el fuego, la electricidad o el veneno. Entre quest y quest, tendremos total libertad para explorar South Park, que estará recreado casi como si de un episodio se tratara, **con un apartado visual calcado al de la serie de televisión** aprovechando el motor gráfico del que ya hizo gala *Dungeon Siege 3*.

EN DESARROLLO JAPÓN

Los genios nunca dejan de inventar

Shigeru Miyamoto y Hideo Kojima están trabajando ya en dos nuevos proyectos.





Dos de los mayores genios de los videojuegos han confirmado que están centrando sus esfuerzos en dos nuevos títulos, aunque por el momento no han adelantado detalles sobre sus personajes o la ambientación. Kojima, que también está supervisando el desarrollo de *Metal Gear Rising: Revengeance*, ha informado de que su equipo está trabajando en *Project Ogre*, título provisional para un juego que estará ambientado en un mundo abierto y que utilizará como motor gráfico su nuevo Fox Engine. Según su creador, la exploración será un punto esencial, algo que dará para casi cien horas de duración.

Por su parte, Miyamoto ha confirmado también que está trabajando en una nueva franquicia, pero no ha dado más pistas, ni siquiera la plataforma para la que saldrá. El genio de Nintendo también está enfrascado en el desarrollo de *Pikmin 3* para Wii U y *Luigi's Mansion 2* para 3DS, pero seguro que nos sorprende con algún nuevo personaje tan carismático como todos los que ha creado antes.







EL PROTAGONISTA será un niño recién llegado a South Park. Tendremos que elegir clase y entablar amistades por el pueblo.



LOS COMBATES se desarrollarán por turnos. Las armas serán palos de golf, guadañas, rodillos de cocina, martillos, mazos...



ANUNCIO **PS VITA**

Lucha a muerte en tu portátil

Mortal Kombat llegará a PS Vita la próxima primavera

La saga *Mortal Kombat* renació en 2011 con las espectaculares entregas que alumbraron PS3 y Xbox 360, y dentro de unos meses le llegará a PS Vita el turno de recibir a los luchadores más "bestiajos" del universo consolero. Además de los espectaculares y sangrientos "fatalities" que caracterizan a la saga, habrá nuevos movimientos de rayos X. Se mantendrán el completo modo Historia, la Torre del Desafío y el modo Tag Team, a lo que se añadirán nuevos contenidos y funcionalidades. Id preparando los puños y las piernas para hacer frente a Sub Zero, Scorpion, Raiden o el mismísimo Freddie Krueger. *





ANUNCIO PS3-XBOX 360

El nuevo comienzo del hombre araña

Nuestro sentido arácnido nos revela los primeros detalles del juego oficial de The Amazing Spider-Man.

El próximo verano va a estar plagado de estrenos de superhéroes: Batman, Los Vengadores... y por supuesto Spider-Man. El "reinicio" de la saga estará acompañado por un juego con el que Activision promete devolvernos los mejores momentos del hombre araña en nuestra consola.

Su argumento, obra de los guionistas de las series Spartacus y Battlestar Galactica, **se desarrollará justo después del film.** Y ya hemos podido ver cómo nuestro héroe (que conservará todos los poderes del cómic) se enfrenta a un ejército de robots de combate que han tomado la ciudad. Beenox, el equipo de programación, ha **recuperado un desarrollo abierto, que nos permitirá movernos por la ciudad de Manhattan** mientras realizamos acrobacias inimaginables.

Su aspecto será realista, con nuevos trajes sacados de la peli y alucinantes escenarios en tres niveles: la calle, los edificios y la parte subterránea. Además, **Beenox también se han inspirado en los juegos anteriores** (*Dimensions* y *Edge of Time*) para mantener una continuidad.



PODREMOS NAVEGAR libremente por Manhattan, y cruzar la ciudad, de lado a lado, en cinco minutos.

LA ESTÉTICA será realista, respetando el traje de la peli, y con influencia de los juegos previos.



LA PRÓXIMA PELÍCULA, The Amazing Spider-Man, será un "reboot" de la serie para hacerla más actual. Andrew Garfield interpretará el papel protagonista, Martin Sheen hará de tío Ben, y Emma Stone será la nueva Gwen Stacy. Estará dirigida por Marc Webb y su estreno está previsto para el 3 de julio en nuestro país.



EL ARGUMENTO, firmado por el guionista Seamus Kevin Fahey, empezará justo a continuación del final de la película.



NUEVA FECHA PS3-XBOX 360

La justicia llega con algo de retraso

El lanzamiento de Max Payne 3 se ha pospuesto hasta mayo "para mejorar la calidad".

Cualquier retraso es una mala noticia, pero en este caso parece justificado. Take 2 ha anunciado que *Max Payne 3* saldrá el próximo 18 de mayo, en lugar de hacerlo en marzo, como estaba previsto. ¿Y cuál es el motivo? Según Strauss Zelnick, CEO de Rockstar "para que alcance la altísima calidad y el nivel de entretenimiento que se espera de la compañía". Este lanzamiento pasa a engrosar la impresionante lista de juegos de Take 2 para el siguiente año fiscal, como *Bioshock Infinite*, *Borderlands 2*, *Spec Ops: The line*, y (aún sin fecha de lanzamiento) el esperado *GTA V*. De hecho, se especula con que el baile de fechas afectará al nuevo *Grand Theft Auto*, que ahora quizá se lance a finales de este año.

NUEVOS DATOS PS3

Domina la magia con PS Move

Rol y hechicería, van de la mano en Sorcery, con una varita mágica "de verdad".

Dejad que os refresquemos la memoria: *Sorcery* se presentó en el E3 de 2010 para **demostrar las posibilidades del innovador control con PS Move**. Sin embargo, el juego ha estado desaparecido durante unos meses... hasta ahora. Sony ha vuelto a mostrar imágenes de este título, que tiene un aspecto más adulto y **cuya salida está prevista en primavera**.

Su universo estará compuesto por cinco mundos diferentes, en los que nos enfrentaremos a criaturas "autóctonas" y tendremos que aprender diferentes tipos de hechizos. **El sistema de control estará basado en combos (de 8 hechizos diferentes) para paralizar, electrocutar o incinerar** a los diferentes monstruos, y por lo que hemos podido ver, la detección de movimientos funcionará a las mil maravillas. Respecto al argumento, solo se sabe que nos enfrentaremos a la Reina de Pesadilla, que ha roto su pacto con los humanos y amenaza con sumergirnos en la noche eterna.



EL CONTROL mediante el sensor de movimientos, será el principal atractivo de esta aventura medieval.

PODREMOS EVOLUCIONAR con puntos de experiencia, como en otros juegos de rol.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

FEBRERO



2 PS3/360 **NEVERDEAD.** ¿Qué os parece empezar el mes siendo inmortales? Basta con acompañar a Bryce en este "shooter".



3 PS3/360 **FIAL FANTASY XIII-2.** Se acabó la espera: por fin sabremos qué ocurrió con Serah y Lightning después del primer juego.



3 PS3/360 **SOUL CALIBUR V.** Los mejores luchadores de todos los tiempos se dan cita ¡a principios de febrero! para verse las caras.

9 PS3/360 **GRAND SLAM TENNIS 2.** España acaba de ganar la Copa Davis... ¡Que no paren los triunfos!.

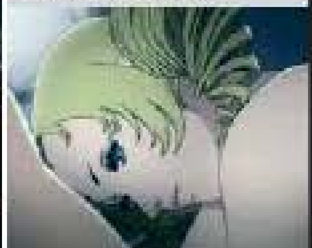


9 PS3/360 **KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING.** El rol sigue de moda con un lanzamiento que aúna los mejores nombres en este campo.

9 PS3/360 **SILENT HILL HD COLLECTION.** Antes de que aparezca *Downpour*, podemos "refrescar" nuestras primeras pesadillas.



10 PS3/360 **CATHERINE.** Llega dispuesta a enamorarnos y, durante la noche, ponernos los pelos de punta.



10 PS3/360 **THE DARKNESS II.** ¿Cansados de luchar contra las fuerzas oscuras? Pues ahora serán nuestras aliadas.



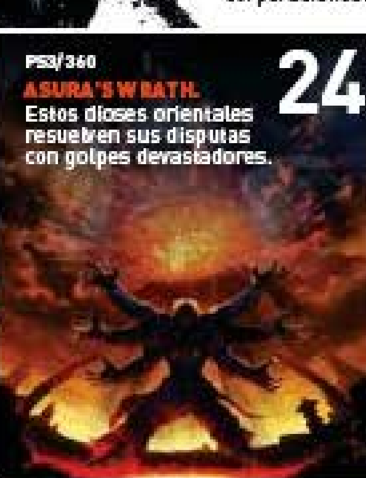
17 3DS **TEKKEN 3D PRIME EDITION.** Unos puñetazos tan reales ¡que están en tres dimensiones!.

22 PS VITA **PS VITA.** Ya no hay que esperar más... toda la potencia de la nueva consola portátil, en nuestras manos. ¡A jugar!



22 PS3/360 **SYNDICATE.** Conoce un futuro controlado por las corporaciones.

24 PS3/360 **ASURA'S WRATH.** Estos dioses orientales resuelven sus disputas con golpes devastadores.



24 Wii **THE LAST STORY.** Los usuarios de Wii también disfrutarán del mejor rol de estilo japonés.

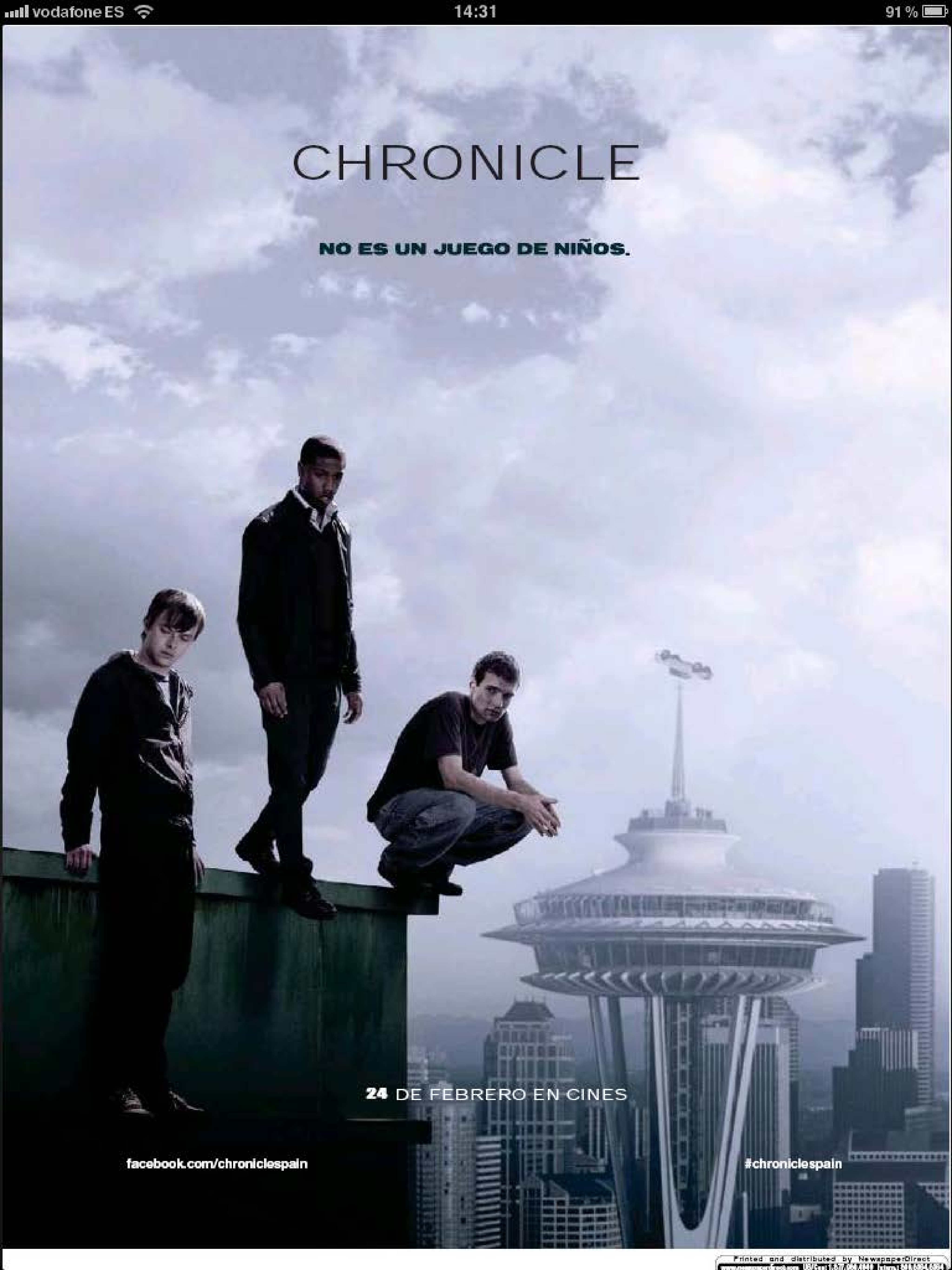


Y PRÓXIMAMENTE...

•Metal Gear HD Collection	PS3, 360	2 febrero
•Inversion	PS3, 360	10 febrero
•Mario & Sonic en los JJOO	3DS	10 febrero
•One Piece Unl. Piece Special	3DS	10 febrero
•PacMan Party 3D	3DS	10 febrero
•Twisted Metal	PS3	15 febrero
•Binary Domain	PS3, 360	17 febrero
•SSX	PS3, 360	17 febrero
•Tekken 3D Prime Edition	3DS	17 febrero
•UFC Undisputed 3	PS3, 360	17 febrero
•Jak & Daxter HD Trilogy	PS3	22 febrero

•Ridge Racer Unbounded	PS3, 360	2 marzo
•Mass Effect 3	PS3, 360	8 marzo
•Street Fighter X Tekken	PS3, 360	9 marzo
•Ben 10 Galactic Racing	3DS, PS Vita	16 marzo
•Saint Seiya Sanctuary Battle	PS3	16 marzo
•Yakuza Dead Souls	PS3	16 marzo
•Armored Core V	PS3, 360	23 marzo
•Kinect Rush	Xbox 360	23 marzo
•Ninja Gaiden 3	PS3, 360	23 marzo
•RE Op. Raccoon City	PS3, 360	23 marzo
•Naruto Ulti Ninja Storm.	PS3, 360	30 marzo

•PokéPark 2: Wonders Beyond	Wii	30 marzo
•Birds of Steel	PS3, 360	marzo
•Blades of Time	PS3, 360	marzo
•FIFA Street	PS3, 360	marzo
•Jane´s Adv. Strike Fighters	PS3, 360	marzo
•Kid Icarus	3DS	marzo
•Mario Party 9	Wii	marzo
•S. Hill Book of Memories	PS Vita	marzo
•Silent Hill Downpour	PS3, 360	marzo
•Prototype 2	PS3, 360	24 abril
•Max Payne 3	PS3, 360	18 mayo


vodafone ES
14:31
91 %
CHRONICLE
NO ES UN JUEGO DE NIÑOS.
24 DE FEBRERO EN CINES
facebook.com/chroniclespain
#chroniclespain
Printed and distributed by NewspaperDirect



¡VOTA TUS JUEGOS FAVORITOS DEL AÑO!

ELIGE A LOS MEJORES de 2011

Ha llegado el momento de hacer balance y premiar a los triunfadores del año pasado. El jurado encargado de decidirlo está formado por los mejores y más exigentes expertos: ¡vosotros!

¡Participa y llévate una consola!

Entre todos los que participéis sortearemos:

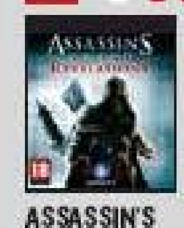
2 PS VITA 3G y 2 NINTENDO 3DS BLANCAS.





JUEGOS POR CATEGORÍAS

1 Aventuras


ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
PS3, XBOX 360


BATMAN ARKHAM CITY
PS3, XBOX 360


DEAD SPACE 2
PS3, XBOX 360

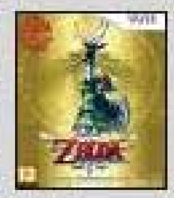

INFAMOUS 2
PLAYSTATION 3

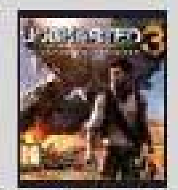

L.A. NOIRE
PS3, XBOX 360


RESIDENT EVIL REVELATIONS
NINTENDO 3DS


SAINTS ROW THE THIRD
PS3, XBOX 360


ZELDA OCARINA OF TIME 3D
NINTENDO 3DS


ZELDA SKYWARD SWORD
Wii

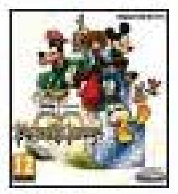

UNCHARTED 3
PLAYSTATION 3

2 Rol


DARK SOULS
PS3, XBOX 360


DEUS EX HUMAN REVOLUTION
PS3, XBOX 360


DRAGON AGE II
PS3, XBOX 360


KINGDOM HEARTS RE: CODED
NINTENDO DS


MASS EFFECT 2
PLAYSTATION 3

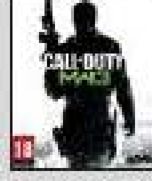

POKÉMON EDICIÓN BLANCA Y NEGRA
NINTENDO DS


THE ELDER SCROLLS V SKYRIM
PS3, XBOX 360

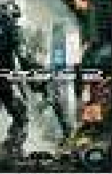

XENOBLADE CHRONICLES
Wii

3 Shoot'em up


BATTLEFIELD 3
PS3, XBOX 360



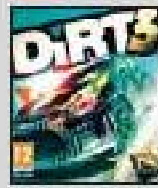
CALL OF DUTY MW 3
PS3, XBOX 360


CRYSIS 2
PS3, XBOX 360


KILLZONE 3
PLAYSTATION 3

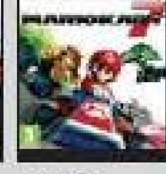

RESISTANCE 3
PLAYSTATION 3

4 Velocidad


DIRT 3
PS3, XBOX 360


F1 2011
PS3, XBOX 360

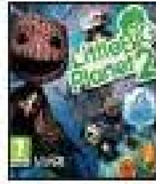

FORZA MOTORSPORT 4
XBOX 360

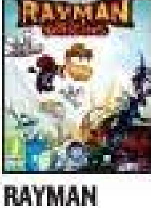

MARIO KART 7
NINTENDO 3DS


SHIFT 2 UNLEASHED
PS3, XBOX 360

5 Plataformas


KIRBY'S EPIC YARN
Wii


LITTLE BIG PLANET 2
PLAYSTATION 3


RAYMAN ORIGINS
PS3, XBOX 360, Wii


SONIC GENERATIONS
PS3, XBOX 360, 3DS


SUPER MARIO 3D LAND
NINTENDO 3DS

6 Acción


DEAD ISLAND
PS3, XBOX 360


GEARS OF WAR 3
XBOX 360


SHADOW OF THE DAMNED
PS3, XBOX 360


STARFOX 64 3D
NINTENDO 3DS


THE 3rd BIRTHDAY
PSP

7 Deportivos


FIFA 12
PS3, XBOX 360, Wii, DS, 3DS, PSP, PS2

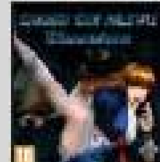

NBA 2K12
PS3, XBOX 360

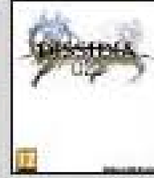

PRO EVOL. SOCCER 2012
PS3, XBOX 360, Wii, 3DS, PSP, PS2


TOP SPIN 4
PS3, XBOX 360


VIRTUA TENNIS 4
PS3, XBOX 360, Wii

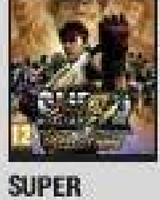
8 Lucha


DEAD OR ALIVE DIMENSIONS
NINTENDO 3DS

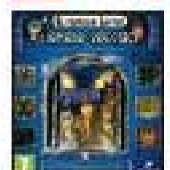

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
PSP

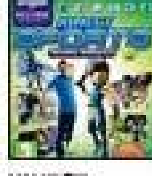

MARVEL VS CAPCOM 3
PS3, XBOX 360

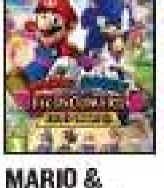

MORTAL KOMBAT
PS3, XBOX 360


SUPER STREET FIGHTER IV
PS3, XBOX 360

9 Puzle-Minijuegos


EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO
NINTENDO DS


KINECT SPORTS 2ª TEMPORADA
XBOX 360


MARIO & SONIC EN LOS JJ.OO. LONDON 2012
Wii

MARIO VS DONKEY KONG MEGALÍO EN MINILANDIA
NINTENDO DS

PORTAL 2
PS3, XBOX 360



10 Musicales


DANCE CENTRAL 2
XBOX 360

DANCESTAR PARTY
PLAYSTATION 3


JUST DANCE 3
PS3, XBOX 360, Wii

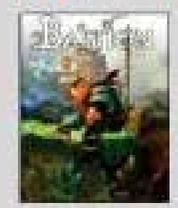
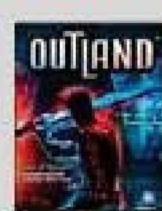
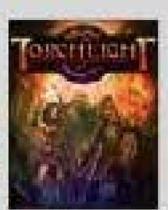

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE
PS3, XBOX 360, 3DS


SINGSTAR GRANDES ÉXITOS
PLAYSTATION 3



JUEGOS DESCARGABLES, CONSOLAS Y COMPAÑÍAS

11 Juegos descargables

				
BASTION XBOX 360	**NBA JAM ON FIRE EDITION** PS3, XBOX 360	**OUTLAND** PS3, XBOX 360, Wii	**SHANTAE RISKY'S REVENGE** NINTENDO DS, 3DS	**TORCHLIGHT** XBOX 360

12 Consolas

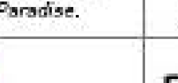








13 Compañías

 *Zumba Fitness* ha sido su gran éxito. Suyos son también *Michael Phelps* y *Supremacy MMA*.	ACTIVISION BLIZZARD *Call of Duty MW 3* destaca sobre otros títulos como *Goldeneye*, *Transformers* o *Skylanders*.	 Al frente de su catálogo brilla *Skyrim*. Este año lanzó además *Hunted*, *Brink* y *Rage*.	 El sello "peliculero" se dejó ver en juegos como *Lego Piratas del Caribe*, *Cars 2* o *Disney Universe*.	 Nos trajo títulos como *Marvel vs Capcom 3*, *RE The Mercenaries* o *Super Street Fighter 3D*.
codemasters Tuvo carreras con *F1 2011* y disparos con *Op. Flashpoint Red River* y *Bodycount*.	 La gran baza de la compañía para este año tuvo sabor futurista y ciberpunk: hablamos de *Deus Ex: Human Revolution*.	 Cantidad y calidad en su catálogo: *Battlefield 3*, *FIFA 12*, *Crysis 2*, *Portal 2*, *Dragon Age II*...	 Fue puntual a su cita futbolera con el nuevo *Pro Evolution Soccer*. También firmó *No More Heroes: Heroes Paradise*.	Microsoft Sus mejores títulos fueron *Gears of War 3* y *Forza 4*, sin olvidar *Dance Central 2* o *Kinect Sports 2ª Temporada*.
BANDAI NAMCO *DBZ Ult. Tenkaichi*, *Dark Souls* o *Ace Combat*, y en 3DS, *Ridge Racer* y *Dead or Alive Dimensions*.	 Lanzó 3DS con juegos como *Super Mario 3D Land* o *Zelda Ocarina of Time*. En Wii, nos regaló *Zelda Skyward Sword*.	 Nos llevó de cumpleaños con *Sonic Generations*. Añadió otros como *Virtua Tennis 4* y *Yakuza 4*.	 *Uncharted 3* brilló al frente de un catálogo en el que destacan también *Resistance 3* o *Killzone 3*.	 Comenzó el año con *Kingdom Hearts RE: Coded*. Además, lanzó *Dissidia 012 Final Fantasy* y *The 3rd Birthday*.
2K GAMES Nos puso a hacer deporte con *NBA 2K12* y *Top Spin 4*. Suyo fue también *Duke Nukem Forever*.	 Su gran lanzamiento fue *L.A. Noire*. Apuntad en su haber la edición "Game of the Year" de *Red Dead Redemption*.	 *Saints Row The Third* lleva su firma. Otros juegos suyos: *Warhammer Space Marine* y *Red Faction Armageddon*.	UBISOFT El nuevo *Assassin's Creed* comparte escaparate con *Just Dance 3* o *Rayman Origins*.	 Quedaos sobre todo, *Batman Arkham City*. También trajo *Mortal Kombat* y *La Guerra del Norte*.

¡PARTICIPA! ES MUY FÁCIL

¡¡PARTICIPA CON TU MÓVIL!!

Envíanos un mensaje a través del móvil con tu selección

1. Escribe un mensaje con la palabra **LOSMEJORESHC** seguida de un espacio, a continuación la **COMBINACIÓN QUE HAYAS SELECCIONADO**, sin espacios de por medio, siguiendo el orden que tienes aquí al lado (recuerda que debes poner primero el número que corresponde a cada apartado y a continuación la letra de la opción seleccionada), y a continuación una **PALABRA** que defina nuestra revista.

ATENTO: A partir de la casilla número 14 tenéis que colocar -a continuación del número del apartado de cada consola- el número del género al que pertenezca el juego elegido, seguido de la letra que le identifique.

Ayúdate de la plantilla para escribir los ganadores y luego la trasladas al mensaje de texto en tu móvil. **Mira el ejemplo ***

2. Mándalo al número **27363** y ¡listo! Si tienes alguna duda, llámanos al 902 11 13 15. Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido). Axel Springer España S.A. Teléfono: 902 11 13 15. www.axelspringer.es. Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.



***Ejemplo:** LOSMEJORESHC(espacio)1A2B3C4D5E6A7B8C9D10E11A12B13C141A152B162H178B182F195E203A(espacio)GENIAL

Favorito por género — Favorito por consola

CÓMO PARTICIPAR

La mecánica es la misma de los años anteriores: solo tenéis que combinar el número de cada apartado con la letra del juego elegido y enviar un SMS. Para elegir al mejor de cada consola y el mejor juego absoluto, exactamente igual: escoged el juego entre los candidatos de cada género combinando el número y la letra correspondiente.

1. AVENTURA

A Assassin's Creed Revelations
B Batman Arkham City
C Dead Space 2
D Infamous 2
E L.A. NOIRE
F Resident Evil Revelations
G Saints Row The Third
H The Legend of Zelda Ocarina of Time 3D
I The Legend of Zelda Skyward Swords
J Uncharted 3

2. ROL

A Dark Souls
B Deus Ex Human Revolution
C Dragon Age II
D Kingdom Hearts Re: Coded
E Mass Effect 2
F Pokémon Edición Blanca y Negra
G The Elder Scrolls V Skyrim
H Xenoblade Chronicles

3. SHOOT'EM UP

A Battlefield 3
B Call of Duty MW 3
C Crysis 2
D Killzone 3
E Resistance 3

4. VELOCIDAD

A Dirt 3
B F1 2011
C Forza Motorsport 4
D Mario Kart 7
E Shift 2 Unleashed

5. PLATAFORMAS

A Kirby's Epic Yarn
B Little Big Planet 2
C Rayman Origins
D Sonic Generations
E Super Mario 3D Land

6. ACCIÓN

A Dead Island
B Gears of War 3
C Shadow of the Damned
D Starfox 64 3D
E The 3rd Birthday

7. DEPORTIVOS

A FIFA 12
B NBA 2k12
C Pro Evolution Soccer 2012
D Top Spin 4
E Virtua Tennis 4

8. LUCHA

A Dead or Alive Dimensions
B Dissidia 012 Final Fantasy
C Marvel vs Capcom 3
D Mortal Kombat
E Super Street Fighter IV

9. PUZZLE/MINIJUEGOS

A El Profesor Layton y la Llamada del Espectro
B Kinect Sports 2ª Temporada
C Mario & Sonic en los JJ.OO. London 2012
D Mario vs Donkey Kong Megalio en Minilandia
E Portal 2

10. MUSICALES

A Dance Central 2
B DanceStar Party
C Just Dance 3
D Michael Jackson The Experience
E Singstar Grandes Éxitos

11. JUEGOS DESCARGABLES

A Bastion
B NBA Jam on Fire Edition
C Outland
D Shantae Risky's Revenge
E Torchlight

12. CONSOLAS

A PlayStation 3
B Xbox 360
C Wii
D PSP
E Nintendo DS
F Nintendo 3DS

13. COMPAÑÍAS

A 505 Games
B Activision-Blizzard
C Bethesda
D Disney Interactive
E Capcom
F Codemasters
G Eidos
H Electronic Arts
I Konami
J Microsoft
K Namco-Bandai
L Nintendo
M Sega
N Sony
O Square-Enix
P 2k Games
Q Rockstar
R THQ
S Ubisoft
T Warner Bros.

Para elegir al **mejor juego de cada consola** debes incluir en el mensaje el número del género al que pertenece y la letra que lo identifica

14. PLAYSTATION 3
15. XBOX 360
16. Wii
17. PSP
18. NINTENDO DS
19. NINTENDO 3DS
20. MEJOR JUEGO ABSOLUTO

BASES DEL CONCURSO

1. Fecha límite para participar: 10 de marzo de 2012.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Entre todos los mensajes recibidos, un equipo de redacción elegirá a los ganadores. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

HOBBY

por Christo
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ 3DS ■ Rol ■ Square-Enix ■ Lanzamiento: Marzo (Japón) / 2012 (España)

UNA NUEVA DIMENSIÓN DE LA MAGIA

KINGDOM HEARTS DREAM DROP DISTANCE

Sora y Riku deben pasar un examen para ser maestros de Llave espada, pero para nosotros sólo es un juego.

■ **MIENTRAS ESPERAMOS NOTICIAS SOBRE *KINGDOM HEARTS III*,** la saga se va completando con nuevas entregas 'intermedias'. En esta ocasión, Riku y Sora debutarán en 3DS junto a los principales personajes Disney con una entrega que va a situarse después de los hechos de *Birth by Sleep* (PSP) y *RE: Coded* (DS). Temerosos de que se produzca el regreso de Xenahort, nuestros dos protagonistas emprenderán un viaje para convertirse en maestros de Llave espada.

El juego se desarrollará en nuevos mundos de Disney que no fueron invadidos por los Sincorazón, sacados de películas como *El jorobado de Notre Dame*. Allí nos vamos a encontrar con una nueva especie: los devoradores de sueños. Habrá más de 50 tipos distintos, y estarán divididos en dos clases: pesadillas (nuestros enemigos) y espíritus, a los que podremos reclutar para que nos echen una mano durante los combates.

→ **EL SISTEMA DE JUEGO,** que según sus creadores será similar al del próximo *Final Fantasy Versus XIII*, permitirá realizar ataques aprovechando los escenarios. También dispondremos de una barra denominada "Drop" para acciones especiales, que aún no se han detallado. Y aunque podremos controlar a Sora y Riku de manera alternativa, esto dependerá del nivel en el que nos encontremos, ya que no habrá libertad para cambiarlos en tiempo real. Por último, también se han revelado alguno de los minijuegos táctiles, como el tirachinas, y de realidad aumentada, que aprovecharán las capacidades exclusivas de 3DS.



LA PANTALLA TÁCTIL nos resultará muy útil para superar algunos minijuegos, también con realidad aumentada.



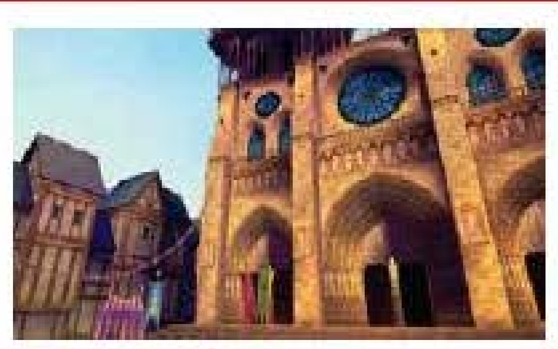




LOS HÉROES del juego serán Sora y Riku. Cada uno protagonizará unos niveles.

LOS NUEVOS ESCENARIOS

YA SE HAN DESVELADO CUATRO UNIVERSOS DE DISNEY QUE APARECERÁN por primera vez en la saga. El primero de ellos será el circo de Pinocho (aunque en el *Kingdom Hearts* original ya encontramos a estos personajes en la ballena). También visitaremos la ciudad de París, tal y como aparece en El jorobado de Notre Dame, la Francia de Los tres mosqueteros y el aprendiz de brujo de Fantasía.









LOS DEVORADORES DE SUEÑOS, Pesadillas o Espíritus, son criaturas a las que reclutaremos.



aquí Tokio



→¡Un saludo desde Tokio! La temporada navideña acaba de terminar, y un año más las consolas portátiles han demostrado estar en plena forma. Al subidón que han pegado las ventas de 3DS (sobre todo gracias a los dos juegos protagonizados por Super Mario) hay que sumar el lanzamiento de PS Vita. En la imagen tenéis al primer comprador de la consola, ¡se vendieron más de 300.000 unidades en dos días!

→Si me quedara encerrado con una chica... es, ni más ni menos, que el título de el próximo juego de D3 Publisher para 3DS. Es una combinación entre simulación de "novia" y juego de acción, en el que debemos escapar de distintas situaciones con la ayuda de cuatro jovencitas. Cada una de ellas tiene un estilo muy particular. Saldrá a la venta el próximo 15 de marzo, aunque no está claro que vaya a aparecer en occidente.

→El soporte de 3DS que aparece en la imagen será un accesorio incluido en la edición japonesa de *Kid Icarus Uprising*. Se trata



de una base de plástico que nos permite apoyar la consola sin dejar de jugar. Por cierto, que también será compatible con el periférico Botón deslizante pro.

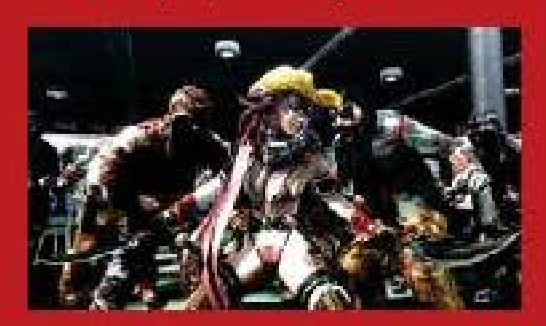


aquíTokio

La saga Yakuza se pone en marcha con este camión (junto al que posa Toshihiro Nagoshi, desarrollador del juego). Se trata de un remolque promocional, donde los usuarios podrán probar una demo de *Binary Domain*, y el juego *Kurohyou 2 Ryu Ga Gotoku Ashura Hen*, spin off de la serie para PSP.



Aya y Saki, las cazadoras de zombis más sexys de las consolas, se van a convertir en nuestro principal enemigo en la próxima entrega de la saga *Onechanbara Z Kagura*. Y es que en esta ocasión encarnaremos a dos hermanas medio vampiro, recién llegadas de Rumanía: Kagura y Saaya. Se trata de una exclusiva de Xbox 360, cuyo lanzamiento en Europa está por confirmar.



Y de postre, os dejo una nueva recreativa lanzada, nada menos, que por Square-Enix. Se llama *OS: SCD* (Operation Stratos Second Cross Division). Tendrá gráficos en alta resolución y ofrecerá combates para ocho jugadores a través de la red. Esta máquina nos permitirá jugar con dos pistolas de luz simultáneamente, según nuestro estilo.



El blog de kagotani

Febrero 2012

La generación del control táctil

Lamentablemente, este mes he tenido que asistir al funeral de mi abuelo. Las familias japonesas se reúnen en estas ocasiones, comen algo y revisan las fotografías en que aparecía el difunto. En este caso, muchas de las fotos estaban en blanco y negro, algo que dejó muy extrañado a mi sobrino, que tiene doce años; ¿por qué les han quitado los colores a esas fotografías?



Esta situación me sorprendió, hasta que me di cuenta de cómo han cambiado las generaciones. Me ha recordado a una charla que tuve recientemente con varios desarrolladores. No hay día en que no veamos algún niño divirtiéndose con un iPad o con un iPod Touch. ¡Son verdaderamente rápidos en dominar estos dispositivos!

« ¿SE ENCONTRARÁN INCÓMODAS LAS GENERACIONES MÁS JÓVENES AL TENER QUE UTILIZAR UN JOYSTICK? »

Incluso he visto adultos que se quedan sorprendidos al hacer zoom con sus dedos para ampliar las imágenes. Esos gestos multitáctiles se han vuelto tan populares que ya están disponibles en todas las pantallas. Entonces, ¿cuál es el futuro de los controles en lo que se refiere a las consolas portátiles? ¿Se encontrarán incómodas las generaciones más jóvenes al tener que utilizar un joystick o botones para jugar? ¿Están los videojuegos destinados a ser una experiencia táctil?

Cuando Nintendo pensó en abrir los videojuegos a una audiencia más amplia, se le ocurrió la idea de incluir controles táctiles. Y Apple ha llegado a la misma conclusión, no se trata de una coincidencia. Mientras no tengo claro si los controles tradicionales van a desaparecer, sí que hay posibilidad de que dos tipos de juego coexistan a partir de ahora: uno está dirigido por la idea de Apple del modo de vida digital, mientras que el segundo refleja la idea de los videojuegos tradicionales, con botones y sticks de control. Nintendo se encuentra entre ambos tipos de juego, y se podría tener en cuenta como una tercera vía.

Finalmente le tuve que explicar a mi sobrino que hace muchos años había fotografías en blanco y negro. Y no solo eso: también existían televisores en blanco y negro, y la música se escuchaba en cintas de casette y discos de vinilo…



NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

REVISTA OFICIAL NINTENDO

Kid Icarus y los héroes de 2012

Comienzan el año repasando los bombazos que llegarán a 3DS, con un reportaje exclusivo sobre *Kid Icarus Uprising*, el clásico de Nintendo que llega renovado a la nueva consola de Nintendo.

■ **Análisis de Resident Evil Revelations.** Descubren todos los detalles del juego más terrorífico para Nintendo 3DS.

■ **Guía completa de Mario Kart 7.** todo lo que necesitas saber para ser el mejor piloto en el alocado juego de carreras de Mario y sus amigos lo encontrarás en este suplemento especial.

■ **Calendario 2012.** Y de regalo, un espectacular póster gigante calendario con todos los bombazos que se avecinan para 3DS. ¡No te quedes sin él!





¡Triunfa en la música!

■ **¿Quieres ser una estrella de la música?** Los chicos de La Gira te cuentan cómo conseguirlo.

■ **Móviles** Tu smartphone es una gran cámara. Descubre las mejores aplicaciones ella.

■ **Enamórale en Tuenti.** ¿Quieres conquistarlo a través de la red? Sigue nuestros consejos.

■ **Los mejores videojuegos para ti.** Este mes, las mascotas invaden tu consola.

■ **Y de regalo,** los colgantes de San Valentín, para que los compartas con alguien muy especial.

PLAYMANÍA

Se acerca PS Vita

No te pierdas este mes PlayManía, la revista práctica para los jugadores PlayStation 3 y PSP.

■ **Hitman Absolution.** Han viajado a Copenhague para ver el nuevo juego del Agente 47 y te cuentan todos los detalles.

■ **Los juegos de PS Vita.** Te avanzan los juegos que estarán disponibles el día del lanzamiento de PS Vita, desde el espectacular *Uncharted Golden Abyss* al divertidísimo *Little Deviants*...

■ **¡De regalo, la guía de Skyrim!** En un formato especial que podrás guardar dentro de la caja del juego. ¡Ya a la venta!



Llega la acción del futuro

■ **Syndicate.** Descubre la nueva cara del clásico de PC de los años 90 y disfruta de la ciencia ficción más explosiva.

■ **Star Wars. The Old Republic.** El MMO más deseado de los últimos tiempo ya está aquí. ¿Es lo que esperabas?

■ **Elige a los mejores de 2011.** Participa en la votación de los mejores juegos del año y gana fabulosos premios.



EXTRA PLAYMANIA

Las mejores guías

Completa tus juegos favoritos gracias a este extra con las guías completas de los mejores juegos del momento.

■ **Batman Arkham City.**

■ **Assassin's Creed Revelations.**

■ **FIFA 12.**

■ **Uncharted 3.**

■ **Saints Row The Third:**

■ **Rage:**

YA A LA VENTA por solo 5,95 €





EXCLUSIVA HOBBY

■PS3 - Xbox 360 ■Bioware (Electronic Arts) ■9 de marzo

YA HEMOS PROBADO MASS EFFECT 3 Y HABLAMOS CON SUS CREADORES

LA ÚLTIMA BATALLA DEL UNIVERSO

¡¡ASÍ SERÁ EL FINAL DE LA TRILOGÍA!!









INVESTIGACIÓN Y DISPAROS van de la mano en el épico final de esta trilogía. El destino de la Tierra está en juego.

COMANDANTE SHEPARD. Este es su aspecto si escogemos que sea de sexo femenino y no modificamos ninguna característica.

La temperatura en Edmonton durante el mes de diciembre ronda los treinta grados bajo cero. Esta ciudad canadiense, que alberga las oficinas de Bioware a las que hemos ido para jugar nuestra primera partida a *Mass Effect 3*, podría parecer un entorno hostil, pero no es nada comparado con la pinta que tendrá la Tierra en el año 2187, en el preciso instante en que comience el ataque de los segadores.

➔**EL INICIO DEL JUEGO NO SERÁ IGUAL** para todo el mundo. En lugar del cómic introductorio que aparecía en *Mass Effect 2*, los novatos tendrán que responder a una serie de preguntas, que definirán su estilo de juego: ¿Cómo se comporta el comandante Shepard? ¿Ha perdido a alguien importante del grupo, como Ashley o Kaidan? ¿Está más inclinado a la violencia o a la diplomacia? De nuestras respuestas dependerá la configuración del juego. Sin embargo, la consola reconocerá las partidas salvadas de los veteranos, de juegos anteriores, y adaptará el juego a su estilo.

Antes de pasar por el editor de personajes, en el que podemos modificar nuestro aspecto, el sexo del protagonista y también su clase (soldado, ingeniero, centinela...) podemos escoger la dificultad. Existen tres modos de juego: por defecto se activa el modo "shooter", en el que los diálogos son automáticos y solo nos centramos en el combate. Pero también disponemos de "aventura", en el que las conversaciones ganan peso y los enfrentamientos son mucho más fáciles, y "rol", que es una mezcla de ambos y refleja el desarrollo que vimos en los anteriores juegos de la saga. ¡Por fin estamos listos para empezar!

➔**EL JUEGO COMENZARÁ EN VANCOUVER,** cuando el comandante Shepard (el único humano que forma parte de las fuerzas especiales Spectre) va a ser juzgado por los eventos ocurridos en el contenido descargable Arrival de *Mass Effect 2*. Después de hablar con el capitán Anderson, nos toca comparecer ante un comité de defensa... y es entonces cuando los hechos se precipitan. Una enorme nave Reaper desciende sobre la ciudad destruyéndolo todo a su paso, mientras las tropas enemigas se despliegan. ¡La guerra acaba de comenzar!

EL SISTEMA DE CONTROL con una cámara dinámica y cobertura más ágil, es calcado a cualquier "shooter".



LAS RELACIONES con la tripulación determinarán toda la historia. Puede haber relaciones románticas entre diferentes razas y personajes del mismo sexo.

Un pequeño tutorial nos permite familiarizarnos con el sistema de combate. La perspectiva en tercera persona (con una cámara más cercana para apuntar) resulta más dinámica que en los juegos anteriores. De hecho, según sus creadores, han conseguido "que la sensación sea similar a un shooter, y no a un juego de rol". Y lo mismo ocurre con el sistema de coberturas, que funciona de forma semiautomática.

➔**DESPUÉS DEL PRIMER TIROTEO,** Shepard se va a encontrar con un superviviente: un niño que se ha escondido en un pequeño agujero. Es uno de esos momentos cinemáticos, cuyo resultado dependerá de nuestras decisiones. Todos estos encuentros influirán en el argumento, y van a ser uno de los principales motivos para "rejugarlo" varias veces.

Nuestro objetivo es alcanzar la ciudadela, para comunicarle al consejo todo lo que está ocurriendo. Así que aguantamos nuestra posición ante una nueva oleada de segadores y activamos la radio para llamar a la Normandy, la emblemática nave que hemos tripulado durante ▸▸

DEREK WATTS
Director de arte

"El comandante Shepard originalmente iba a vestir de blanco y rojo"

"EL DESARROLLO DE *MASS EFFECT* ha sido un viaje muy largo. Durante ocho años hemos buscado inspiración en lugares de todo el mundo. Por ejemplo, el arquitecto español Santiago Calatrava (diseñador de la ciudad de las artes y las ciencias de Valencia) nos ha servido como fuente para algunos planetas".

"TAMBIÉN HEMOS TENIDO QUE ESTUDIAR LAS RAZAS para crear planetas afines a su constitución. Por ejemplo, el planeta en el que viven los Krogan es un lugar geométrico y hecho con hormigón. Para ejecutarlo tomamos como base algunos centros comerciales de Los Ángeles y Boston. Una vez que teníamos el concepto, añadimos elementos necesarios para la historia".

"IGUALMENTE HEMOS DISEÑADO MAPAS ESPECÍFICOS para el modo multijugador, nuevas razas alienígenas y tecnología. En muchos casos, la casualidad nos ha ayudado; la nave de los reaper es un insecto hoja del revés, y tiene cinco patas porque usamos una mano como ejemplo, para las animaciones. Shepard, por su parte, tiene el rostro de Mark Wanderloo (cuando era joven) y un traje de esquí N77. Originalmente iba a vestir de blanco y rojo, pero en lugar de un soldado, parecía un enfermero".



PODEMOS AJUSTAR EL ESTILO de juego según nuestras preferencias: rol (como en los anteriores) "shooter" o aventura.

PRESTON WATAMANIUK
Director de diseño

"*Mass Effect 3* es un género único, Va a ser muy complejo y rejugable."

"HE SIDO EL LÍDER DE UN EQUIPO DE 45 PERSONAS, el principal responsable de que la gente tuviese una experiencia integral con todos los productos de la franquicia *Mass Effect*. En este tercer capítulo hemos desarrollado un nuevo sistema de reputación, que cambia dramáticamente cómo se van a comportar los demás personajes con Shepard. También hemos introducido nuevos combos y 18 armas adicionales (más las de los juegos anteriores) que permiten que cada jugador defina su experiencia".

"PARA ESTA TERCERA ENTREGA hemos tomado la inspiración de un gran número de "shooters". Hemos perfeccionado el sistema de cobertura automática (ahora es más lógico) y también el modo en que se controla a Shepard. En realidad no se trata de un juego de rol con mucha acción, ni un "shoot´em up" con argumento. Podríamos decir que *Mass Effect 3* es un género único, que toma lo mejor de distintos tipos de juego. Va a ser muy complejo y rejugable".

KAIDAN ALENKO solo aparecerá en *Mass Effect 3* si sobrevivió al anterior... es uno de los tripulantes de la nave SSV Normandy.

EL COMIENZO DEL JUEGO, durante el ataque de los segadores a la Tierra, resulta muy cinematográfico.

toda la saga. Cuando Shepard embarca, el capitán David Anderson le devuelve el rango de comandante, pero decide quedarse en la Tierra para combatir a los invasores. Desde luego, se nos ocurren pocas maneras tan épicas de comenzar nuestra aventura.

CUANDO POR FIN DESPEGAMOS, el ritmo de juego se tranquiliza y tenemos tiempo para relacionarnos con la tripulación. Como sabéis, dependiendo de la interacción entre personajes podemos hacer que nos sigan e incluso tener relaciones románticas con cualquiera de ellos. Por cierto, pese a la polémica suscitada en anteriores entregas, los responsables de Bioware dicen que no han impuesto límites en las relaciones con alienígenas o entre personajes del mismo sexo.

Durante la travesía, cuando apenas llevamos veinte minutos de juego, recibimos una transmisión desde Marte. Nosotros decidimos alterar nuestro rumbo para visitar los archivos de este planeta y equiparnos. Pero en cuanto aterrizamos nos esperan algunas sorpresas, empezando por el reencuentro con Liara. La doctora T´Soni es una investigadora de raza asari a quien ya conocimos en los juegos anteriores. Esta vez se une a nuestro grupo para desvelarnos que existe un dispositivo proteano (una civilización extinta) que podría acabar con los segadores inmediatamente.

SIN EMBARGO, NO SOMOS BIENVENIDOS EN EL PLANETA. Antes de acceder a los archivos, tenemos que enfrentarnos con nuevas patrullas enemigas. Es el mejor momento de poner a prueba nuestra Omni-blade, un arma holográfica que permite a Shepard combatir cuerpo a cuerpo. Solo es una opción más; en Bioware se han apresurado a explicar que los disparos van a seguir siendo el eje principal del juego. No es que Shepard sea un experto en artes marciales, sino que ahora puede eliminar a ciertos enemigos de un modo más silencioso y contundente.

La única manera de llegar hasta los archivos es hacernos con los controles de un tranvía. Podemos lograrlo "por las bravas", con un ataque frontal, pero hay otro modo: nosotros colocamos a nuestros acompañante ocultos a la salida de un túnel para tender una emboscada... como sabéis podemos dar este tipo de órdenes con la cruceta de control, o aprovechando el micrófono multidireccional de Kinect en la versión de Xbox 360. Si

PARRISH LEY
Director de secuencias

"Las secuencias son muy complejas, e incorporan nuevas cámaras"

"HE TRABAJADO EN *MASS EFFECT* DESDE LA PRIMERA ENTREGA. He visto cómo se convertía en una gran saga, con una escala inimaginable: una guerra que alcanza a toda la galaxia. Para realizar las secuencias de vídeo hemos tomado como inspiración películas de guerra. Por ejemplo, cuando disparan varias naves en el espacio, está copiado de la manera en que disparaban los mosquetones en las antiguas batallas".

"LAS RELACIONES ENTRE LOS PERSONAJES también se reflejan en las secuencias de vídeo. Los personajes se desenvuelven de un modo más natural, y además hemos conseguido que apenas se noten las transiciones entre juego y vídeo. Dependiendo de nuestras decisiones, las secuencias cambian. Por ejemplo, podemos ver cómo Shepard carga con Ashley en brazos si tienen una relación personal, pero la llevará sobre un hombro si es una relación estrictamente militar".

"LAS SECUENCIAS SON MUY COMPLEJAS, e incorporan nuevas cámaras, pero no hemos querido incorporar las secuencias de vídeo dentro de la jugabilidad. Por muy expresivos que sean los personajes, no se trata de otro *L.A. Noire*".



SI TENDEMOS UNA EMBOSCADA seremos recompensados con experiencia para subir de nivel.

CASEY HUDSON
Productor ejecutivo

"En esta tercera entrega hablamos del sacrificio al máximo nivel"

"**DESDE EL PRINCIPIO DE LA SERIE, EN 2005**, hemos querido transmitir la idea de la victoria a través del sacrificio. En la primera entrega se trataba a un nivel personal. Después evolucionó, y Shepard debía rodearse de una tripulación. En esta tercera entrega hablamos del sacrificio al máximo nivel, ya que la civilización completa está en juego. Ahora no debemos investigar quiénes son los segadores, sino que les vamos a plantar cara. Y este enfrentamiento va a resultar mucho más complicado. Los enemigos adoptan roles específicos de combate, actúan de un modo más coordinado y además hay muchas más versiones. El modo de dificultad normal es el antiguo veterano".

"**EL SISTEMA DE LEALTAD ES PARECIDO AL DE *MASS EFFECT 2***: por un lado hay un grupo de personajes que sigue a Shepard, y por otro, tenemos que construir nuestro propio ejército, una flota que nos siga hasta la batalla final y que represente una fuerza militar efectiva".



EL MOTOR GRÁFICO será una versión mejorada del Unreal Engine 3, la misma que ya pudimos disfrutar en la versión de *Mass Effect 2* para PlayStation 3.

» la trampa funciona, seremos recompensados con experiencia para mejorar nuestras habilidades (también podemos hacerlo de manera automática) y ganaremos acceso a los archivos.

→**POR FIN DESCUBRIMOS QUIÉN ES EL CULPABLE** de la situación. Se trata del Hombre Ilusorio, el líder de Cerberus (y responsable de la "resurrección" de Shepard en el segundo juego), que también está en Marte buscando datos para hacer frente a la amenaza Reaper. ¿Qué le ha colocado en nuestra contra? No podemos desvelaros más, pero parece que nos esperan giros mucho más inesperados... aunque nuestra toma de contacto con el modo historia acaba aquí. ¡Llegó el momento de probar el multijugador!

El modo online de *Mass Effect 3* está englobado dentro de un conjunto de minijuegos llamado La galaxia en guerra. Nuestros progresos en este modo (en los juegos para iPad e iPhone, en las redes sociales o en el propio multijugador) se traducirán en pequeños cambios en

LA GALAXIA EN GUERRA

ES UN CONJUNTO DE MINIJUEGOS (en la propia consola, a través de las redes sociales o en nuestro iPad) que influye en el desarrollo del juego. El resultado de la guerra se inclinará de un bando o de otro según lo hagamos en el modo multijugador y en estos otros minijuegos.



EL DATAPAD es una herramienta típica de la saga, donde podemos consultar planos, textos y otras curiosidades. ¿Qué os parecería si lo sacásemos de la pantalla para poder consultarlo en nuestro iPad?



LAS APPS para iPhone e iPad, que también estaban en el juego anterior, completarán la historia. En una guerra que abarca todo el universo, este va a ser el único modo de conocer a todos los héroes y todos los frentes.



EN FACEBOOK podemos participar en minijuegos, además de relacionarnos con jugadores de todo el mundo y enterarnos de las últimas noticias de la comunidad *Mass Effect 3*. ¿Os habéis hecho fans del perfil?



EL MODO ONLINE influye en el resultado global de la guerra. Cuanto mayor sea nuestro nivel, más fácil lo vamos a tener en el modo historia. Aun así, el destino de Shepard no se verá alterado por este modo.

EL MULTIJUGADOR ONLINE RECUERDA AL MODO HORDA DE GEARS OF WAR

el modo principal, así que es importante jugar ambos de forma simultánea. En cualquier caso, la historia de Shepard va a ser siempre la misma, nunca habrá cambios drásticos por culpa de estos minijuegos.

→NO PODEMOS CONTROLAR AL COMANDANTE SHEPARD en el modo multijugador, así que escogemos personajes genéricos, que configuramos por raza, clase, sexo... y también por los colores de la armadura. No todas las razas estarán disponibles en todas las clases. Por ejemplo, los Krogan, una raza más inclinada a la guerra, pueden ser soldados, pero no ingenieros. Hecho esto, nos equipamos con dos armas (que también podemos modificar) y tres poderes, y nos lanzamos al campo de batalla.

Las partidas para 4 jugadores tienen un desarrollo muy similar al modo Horda de *Gears of War*, en el que tenemos que hacer frente a sucesivas oleadas de enemigos. Estos niveles no se equilibran, lo que significa que si jugamos en un grupo más pequeño, la dificultad aumenta proporcionalmente. Por supuesto, a medida que superamos rondas conseguimos experiencia adicional que nos sirve para mejorar. Y esta evolución también tiene su "miga", porque progresamos mediante un árbol de habilidades, lo que significa que para ganar ciertos poderes tendremos que renunciar a otros.

Por último, para darle más "vidilla" a los combates se nos asignarán misiones, como defender una zona o conseguir unos planos ocultos. Y aquí es donde se va a demostrar si trabajamos en equipo, porque será imposible superarlas en plan lobo solitario. Si los enemigos nos flanquean y resultamos heridos, nuestros compañeros tienen un tiempo límite para curarnos... ¡y lo vamos a necesitar! Aunque Bioware aún no lo ha confirmado, también nos "colamos" en una tienda virtual, donde se pondrán a la venta armas, diseños y escenarios en forma de DLC.

Hasta aquí llega nuestro adelanto, que esperamos que os haya servido para medir las dimensiones de uno de los juegos más esperados del primer tramo del año (llegará el 9 de marzo). ¡La batalla está a punto de comenzar! HC

LOS JUEGOS DE PS VITA

La nueva creación de Sony prepara su desembarco para el próximo 22 de febrero. Para asegurarse el éxito, la arroparán nada menos que 36 juegos de lanzamiento. En estas páginas los tenéis todos.

LOS GRÁFICOS casi están al mismo nivel que en PS3. Lucen sobre todo en los momentos de acción.



Sony **Aventura**

UNCHARTED EL ABISMO DE ORO

La exitosa franquicia de PS3 se pasa a la portátil y retrocede a los primeros años de Nathan como aventurero. Con el estilo de juego de siempre, hemos de investigar un misterio con acento español.

HACE 400 AÑOS, una expedición española fue masacrada por orden de una tenebrosa secta. Ahora Drake va a investigar ese misterio mientras busca una ciudad perdida en lo más profundo de Centroamérica. Por supuesto, los personajes secundarios se empeñarán en involucrarse en nuestra historia: su viejo amigo Jason Dante y Marisa Chase (nieta de un arqueólogo desaparecido) dificultarán aún más las cosas a nuestro aventurero favorito. Como es costumbre en la saga, el desarrollo alternará plataformas, acción y exploración, si bien *Golden Abyss* potenciará este último aspecto: buscar objetos o consultar las pistas para resolver un puzle va a ser mucho más importante que antes.

→ EL SISTEMA DE CONTROL incorporará algunos retoques para aprovechar las prestaciones de Vita: deslizando el dedo sobre una superficie amarilla, haremos que Drake se mueva directamente por ella. También podremos inclinar la consola para mantener el equilibrio sobre un tronco o para afinar cuando apuntemos con un arma. Estas novedades parecen un poco forzadas (la verdad, no vemos en qué mejoran la experiencia), pero el apartado técnico, la variedad de tareas y la misteriosa trama sí nos tienen expectantes. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente es de lo mejor que dará la consola en esta primera hornada. A ver si el desarrollo está a la altura.

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

Tecmo-Koei **Acción**

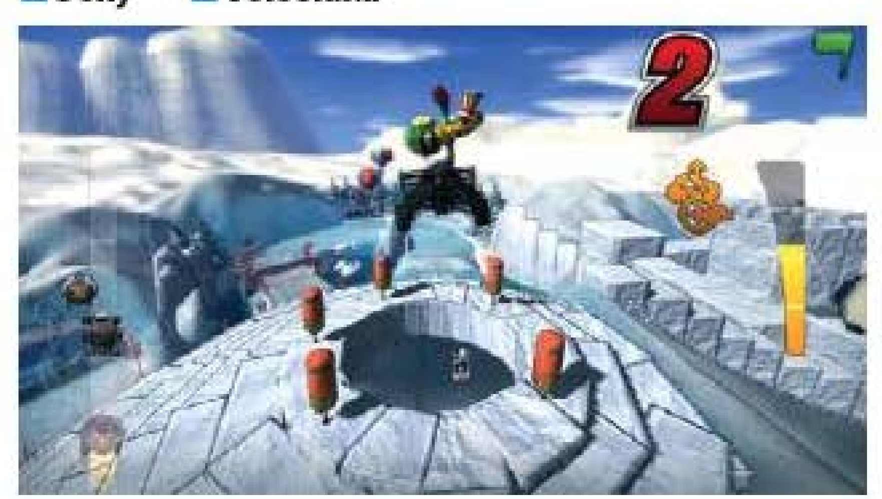
LA SANGRIENTA AVENTURA DE RYU HAYABUSA ya tuvo su estreno en PlayStation 3, pero esta nueva entrega añadirá (¿lo adivináis?) un control especial: al mover la consola, su giroscopio nos servirá para fijar el punto de mira sobre nuestros enemigos y lanzar proyectiles. Además, si hacemos movimientos concretos en el panel trasero, podremos ejecutar los ninpos. El desarrollo de la aventura no variará respecto a lo visto en el anterior *Ninja Gaiden Sigma*, pero sí se incorporarán nuevos niveles de dificultad (¡como si no fuera chungo de por sí!), además del modo Héroe, que proporcionará una cobertura automática.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los que ya lo jugaran en Xbox o PS3 quizá no encuentren suficientes incentivos, pero como producto independiente supone todo un lujazo. Y será de lo más vistoso.

MODNATION RACERS: ROAD TRIP

Sony **Velocidad**



LAS CARRERAS LOCAS que ya disfrutamos en PS3 y PSP desembarcarán en esta consola con un editor optimizado para el control táctil (diseñar un trazado será cuestión de segundos; bastará con deslizar nuestro dedo para trazar la ruta). Como era de esperar, podremos compartir nuestras creaciones a través de Internet... pero no tendrá multijugador online. ¿Por qué?

PRIMERA IMPRESIÓN

El control intuitivo y el completo editor siguen siendo una gozada, pero no entendemos que solo tenga multijugador local.

TOUCH MY KATAMARY

Namco-Bandai **Habilidad**



EL SURREALISMO HECHO JUEGO volverá a la carga con la misma idea de base: recopilar todos los objetos de un escenario para formar una bola lo más grande posible. Destaca sus sistema de expansiones: aunque podremos comprarlas como en cualquier otro título, también será posible desbloquearlas gratis si cumplimos ciertos objetivos. Y, por supuesto, tendrá control táctil.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estos juegos siempre consiguen hacernos sonreír y parecen ideales para un concepto portátil-táctil como el de Vita.



DUNGEON HUNTER

Ubisoft **Rol**



CON EL SUBTÍTULO DE "ALLIANCE", este RPG de acción nos propondrá superar 30 niveles con los habituales pueblos, mazmorras y numerosos escenarios aleatorios. Hasta cuatro compañeros podrán ayudarse a través de Internet. Además, los controles aprovecharán las funcionalidades táctiles de la consola.

PRIMERA IMPRESIÓN

El desarrollo parece convencional, pero a nivel gráfico nos ha sorprendido gratamente. ¿Cuánto dará de sí el desarrollo?

RIDGE RACER

Namco-Bandai
Velocidad



LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA con la nueva entrega de esta saga de velocidad: el control y el desarrollo son los mismos de siempre, pero solo se incluirán tres circuitos y cinco coches. Si queréis más... os tocará pasar por caja y adquirirlos mediante descargas. Ouch.

PRIMERA IMPRESIÓN

La sensación de velocidad y el control son buenos, pero lo que ofrecerá por 35 euros se va a quedar demasiado corto...

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Capcom **Lucha**



HASTA 50 PERSONAJES se verán las caras en la versión portátil de este "crossover", en la que podremos sacar partido del control táctil, pelear online en torneos de hasta ocho participantes, salvar repeticiones e incluso intercambiar contenido mediante la funcionalidad de Vita. Una de las prestaciones más interesantes consistirá en pasar los DLCs que hayamos bajado en PS3 a nuestra Vita. Por otro lado, podremos usar PS Vita como mando mientras jugamos a la versión PS3 del juego en un televisor (no queda claro si hará falta tener también la versión Vita del juego) y usar la pantalla táctil para configurar atajos a los ataques especiales, como sucedía en *Super Street Fighter IV* para 3DS.

PRIMERA IMPRESIÓN

Por números y nivel técnico es ideal para el lanzamiento de la consola. Eso sí, no innova mucho respecto a PS3.

LITTLE DEVIANTS

Sony **Minijuegos**

UN DIVERTIDO COMPENDIO DE MINIJUEGOS pensados para sacar partido a todas las funciones especiales de la consola, pero siempre desde un punto de vista alocado. Por ejemplo, podremos deslizar los dedos para estirar unos elásticos que catapulten a los Deviants. En otro caso, tendremos que tocar a los personajes que se asomen a las ventanas de un edificio, al más puro estilo "whack-a-mole". La realidad aumentada también se aprovechará en una prueba al estilo de los clásicos shoot ´em up. Como era de esperar, mediante la funcionalidad Near podremos intercambiar objetos y escenarios, así como comparar nuestras puntuaciones con las de los demás.

PRIMERA IMPRESIÓN

En el fondo, no es más que un conjunto de demos técnicas, pero las desenfadadas pruebas prometen entretener un tiempo.





FIFA FOOTBALL

■ Electronic Arts ■ Deportivo

■ **LA FRANQUICIA DEPORTIVA POR ANTONOMASIA** no podía perderse el estreno de Vita. Partiendo de la misma física y oferta de modos de juego (once contra once, Conviértete en Profesional, Torneos, Carrera y Online) de las versiones de sobremesa, se incorporan prestaciones pensadas para Vita, como la posibilidad de usar el panel trasero para señalar exactamente el punto donde queremos que vaya el esférico (lo que facilitará mucho los pases) o chutar marcando la dirección con un deslizamiento de dedo. Esta última ventaja va a ser especialmente divertida en los saques o los tiros a puerta, porque podremos dar efectos muy espectaculares al balón.

PRIMERA IMPRESIÓN

El sistema de control hace muy fluidos y divertidos los partidos, mientras que el apartado técnico está a la altura. Mal lo tiene que hacer para no vender a saco.

REALITY FIGHTERS

■ Sony ■ Lucha



■ **DISEÑAD VUESTRO PROPIO JUEGO DE LUCHA** con este alocado título. En esencia es un clon de *Street Fighter*, pero la gracia está en las posibilidades de edición. Para empezar, podremos crear un luchador con nuestro aspecto (bastará con usar la cámara de Vita) y luego lo dotaremos con el estilo de lucha que queramos, absurdos atuendos y armas tan descacharrantes como una lavadora. Los escenarios también podrán fotografiarse o bien podremos tirar de realidad aumentada para improvisar uno al vuelo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Resulta muy cachondo y original, aunque habrá que ver si es lo bastante variado como para aguantar varias partidas.

DYNASTY WARRIORS

■ Tecmo-Koei ■ Acción

■ **LA GUERRA EN LA ANTIGUA CHINA** parece no tener fin. En esta entrega, los guerreros tendrán nuevos movimientos, como el devastador Speed Musou, que se activará al agitar la consola. Incluirá multijugador ad-hoc y a través de Internet.



PRIMERA IMPRESIÓN

No esperamos ninguna revolución, pero parece un episodio muy robusto de cara a los aficionados a la franquicia.

SHINOBIDO 2

■ Namco-Bandai ■ Aventura

■ **ZEN ES UN NINJA** que busca venganza contra aquellos que lo traicionaron. Para ello, tendrá que superar una aventura de infiltración en la que el control táctil servirá para lanzar shurikens o escalar.



PRIMERA IMPRESIÓN

El catálogo de opciones a nuestra disposición es prometedor, aunque técnicamente nos parece un poquito discreto.

ARMY CORPS OF HELL



Square-Enix
Acción

EL REY DEL INFIERNO ha sido destronado y usará sus últimas fuerzas para guiar un ejército con el que pretende recuperar el poder por las malas. Preparar una buena formación y cuidar el ritmo de ataque será la clave.

➔PRIMERA IMPRESIÓN

¡Hombre, una franquicia nueva! Además, es bastante original y alberga un humor negro llamativo. Este título promete.

MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

Ubisoft
Musical



LOS 15 TEMAS MÁS CONOCIDOS del Rey del Pop se podrán "bailar" en este título, a base de seguir con nuestros dedos las formas marcadas en pantalla. No faltarán escenarios tan míticos como los de "Thriller" o "Smooth Criminal". Habrá 3 niveles de dificultad y multijugador online.

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Las versiones para otras consolas no sorprendieron y tampoco esperamos que lo haga ésta. Algo gana con la función táctil...

RAYMAN ORIGINS

Ubisoft   Plataformas





EL RETORNO A LAS 2D del héroe sin brazos se convirtió en uno de los mejores juegos de plataformas del año pasado, gracias al buen hacer de Michel Ancel y su equipo. Esa misma aventura llegará a Vita, aprovechando las funciones táctiles para hacer zoom cuando queramos o recoger toda clase de items. La funcionalidad Near servirá para competir por los mejores tiempos e incluso intercambiar regalos con otros colegas.

➔PRIMERA IMPRESIÓN

No aportará mucho respecto a las otras versiones, pero ni falta que le hará. Ver a este Rayman en movimiento es una gozada.

WIPEOUT 2048

Sony   Velocidad



LA VETERANA FRANQUICIA de velocidad no faltará a su cita con Vita en un título que sacará todo el partido al juego cross-platform: podremos echarnos un "pique" con un usuario de PlayStation 3 (o varios, pues se podrán organizar partidas de hasta 8 jugadores). También se incluirá la posibilidad de controlar nuestra nave inclinando la consola, o bien optar por un sistema clásico. Por supuesto, esperad velocidades cercanas a lo absurdo y toda clase de items, esta vez divididos en defensivos (verdes) y ofensivos (naranjas).

➔PRIMERA IMPRESIÓN

Esta franquicia no suele fallar y nuestras primeras partidas nos han dejado bastante tranquilos. A ver si es lo bastante completo.

EVERYBODY'S GOLF

Sony | Deportivo

EL GOLF SIEMPRE HA TENIDO TIRÓN, pese a ser un deporte algo lento, y en PS Vita podremos disfrutar de él con el tono desenfadado y espectacular de la saga *Everybody's Golf*. A la hora de golpear la bola, primará el control con los botones clásicos, pero el aprovechamiento de las características de la consola vendrá de otro lado: la pantalla táctil nos permitirá cambiar el punto de destino de la bola; el panel trasero permitirá navegar por los menús y la cámara trasera servirá para hacer que nuestro entorno haga de paisaje para el green. Los torneos online permitirán la participación de hasta 30 jugadores. ¡A hacer la mejor tarjeta de golpes se ha dicho!

PRIMERA IMPRESIÓN

La jugabilidad no es demasiado novedosa, pero su apuesta se mantiene fresca y los torneos online darán mucho juego.



F1 2011

Codemasters | Velocidad



EL GRAN CIRCO DE LA FÓRMULA 1 debutará en PS Vita con una adaptación del juego que ya triunfó hace unos meses en PS3 y Xbox 360. Tendremos a nuestra disposición las 12 escuderías, los 24 pilotos y los 19 circuitos de la temporada 2011, en la que Sebastian Vettel se paseó a bordo de su Red Bull. Aparte de los habituales fines de semana de Gran Premio y del modo Trayectoria, habrá desafíos y multijugador para cuatro jugadores. El punto fuerte será la posibilidad de disputar el Mundial en cooperativo junto a un amigo, compartiendo escudería.

PRIMERA IMPRESIÓN

El control será muy completo, con las novedades del DRS y el kers. El modo cooperativo augura pura diversión. Lo malo es que está desfasado, con la temporada 2012 a punto de empezar.

LUMINES

Ubisoft | Puzle

DESTRUIR BLOQUES LUMINOSOS al son de la música electrónica será la propuesta de este puzle con reminiscencias del *Tetris*. Cuantos más combos hagamos, mayor será la puntuación que obtengamos para nuestro contador.



PRIMERA IMPRESIÓN

Mezcla color y música para dar un toque especial, pero no va a estar entre los juegos más destacados de esta primera hornada.

SUPREMACY MMA

505 Games | Lucha

LAS ARTES MARCIALES MIXTAS que ya vimos en PS3 y Xbox 360 se trasladarán al ring portátil en crudos combates ilegales. Será bastante arcade y habrá varios estilos de lucha (boxeo, judo, kick boxing…).



PRIMERA IMPRESIÓN

La versión "mayor" era un juego bastante flojo. Esperemos que hayan añadido mejoras a la jugabilidad para esta conversión.



ASPHALT INJECTION

Ubisoft
Velocidad



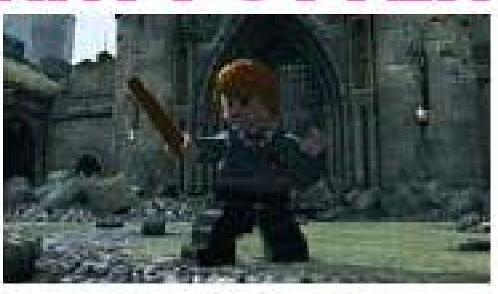
LA CONDUCCIÓN ARCADE primará en este juego, en el que controlaremos 52 coches de marcas como Ferrari y Lamborghini mientras corremos en circuitos llenos de saltos y atajos a prueba de nitro y accidentes. El control aprovechará el giroscopio y el panel trasero.

PRIMERA IMPRESIÓN

Sus carreras auguran espectáculo del bueno, con cerca de 100 circuitos y vehículos reales a los que pisarles el acelerador.

LEGO HARRY POTTER

Warner Bros
Aventura



LAS CUATRO ÚLTIMAS PELÍCULAS del famoso mago se transformarán en piezas de Lego para ofrecernos una aventura repleta de encantamientos y pociones. Podremos manejar a multitud de personajes mientras Harry encara la lucha final contra Lord Voldemort.

PRIMERA IMPRESIÓN

Como todos los *Lego* cinematográficos que hemos visto en los últimos años, promete humor y diversión de forma directa.

VIRTUA TENNIS 4

Sega **Deportivo**



EL ARCADE DE TENIS POR EXCELENCIA visitará PS Vita con sus grandes estrellas a la cabeza: Nadal, Djokovic, Federer y Murray, junto con otros 18 tenistas. El control aprovechará las cualidades táctiles de la consola, aunque también podremos jugar con los botones clásicos (gracias a esa dualidad, dos personas podrán jugar en la misma consola). Podremos jugar incluso con una espectacular cámara en primera persona. Habrá diversos minijuegos que aportarán variedad y, además, gracias a la cámara, podremos crearnos un tenista a nuestra imagen y semejanza.

PRIMERA IMPRESIÓN

Será más que una adaptación de las versiones de PS3 y Xbox 360. Los controles táctiles, la cámara en primera persona o la opción de crearnos un tenista con nuestra foto darán juego. Nadal y compañía serán unos meros aficionados a nuestro lado.



UNIT 13

Sony **Acción**

LOS CREADORES DE SOCOM se han sacado de la manga este shooter en tercera persona. Podremos elegir entre seis tipos de personajes con sus características y habilidades. Al contrario de lo que sucedía en este tipo de juegos en PSP, aquí la precisión para disparar será milimétrica, gracias a los dos joysticks analógicos. El cooperativo será uno de su puntos fuertes, con el añadido de que podremos comunicarnos con nuestro compañero gracias al micrófono de la consola. El juego también será compatible con la funcionalidad "Near", que nos enfrentará a ciertos retos si nuestra Vita entra en contacto con la de otro usuario cercano. Ojo, su salida en febrero no está confirmada; quizá se vaya a marzo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Gráficamente no es el último grito, pero promete acción y el cooperativo para dos jugadores le dará un plus.





Juegos descargables

La estantería de la tienda online de PS Vita estará llena ya desde el nacimiento de la consola. Nos esperan juegos de todo tipo, desde puzles hasta aventuras.

TOP DARTS

Sony **Deportivo**



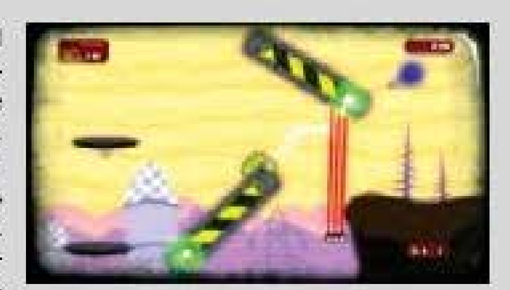
LOS DARDOS serán una extensión de nuestros dedos gracias a la pantalla táctil. Con apuntar y arrastrar el dedo, podremos clavar los lanzamientos. Además de los modos clásicos basados en puntuaciones, habrá juegos arcade, como lanzar a los números de la diana que nos indiquen una especie de fichas de tetris, que deberemos impedir que se acumulen.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su propuesta es bastante conservadora. Aprovecha la pantalla táctil, pero no estará entre lo más original del catálogo inicial.

TALES FROM SPACE

DrinkBox **Puzle**



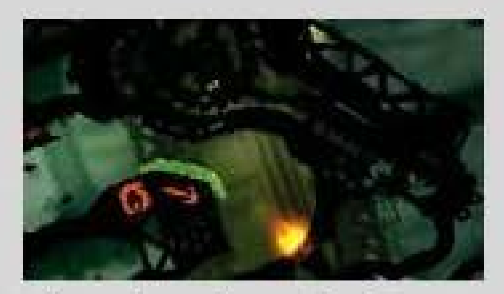
LOS ALIENS SE HAN ESCAPADO, al parecer porque algún mono vigilante se ha descuidado. Con un aspecto gráfico muy desenfado y numerosos toques de humor, manejaremos a una masa viscosa que tendrá que avanzar por escenarios en 2D, aprovechando los controles táctiles para adherirse a diversas superficies, flotar o interactuar con objetos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Su apuesta es muy desenfadada y el desarrollo de los niveles pinta bien. Habrá que ver si aprovecha las opciones de PS Vita.

PUDDLE

Konami **Puzle**



EL LÍQUIDO ELEMENTO será el protagonista de este juego. Con una jugabilidad que recuerda a *LocoRoco*, tendremos que guiar al agua a través de escenarios que combinarán los puzles y las plataformas. Por ejemplo, habrá que aprovechar puntos en los que haya alguna fuente de calor para que el agua se evapore y pueda avanzar hacia una zona nueva.

PRIMERA IMPRESIÓN

La propuesta es bastante original y la estética muy colorida. Habrá que ver si no resulta demasiado facilón y corto.

PUTTY SQUAD

System 3 **Plataformas**



APROVECHANDO SU 30º CUMPLEAÑOS, la compañía System 3 revivirá en PS Vita el clásico de Amiga. La bola azul Putty tendrá que recorrer plataformas en 2D con ayuda de los controles táctiles, que le permitirán inflarse y flotar. Habrá multijugador para cuatro y niveles ocultos que solo se desbloquearán si llevamos la consola a una cierta localización.

PRIMERA IMPRESIÓN

Respira aire clásico por los cuatro costados, y el multi sólo precisará que uno de los usuarios tenga el juego descargado.

ESCAPE PLAN

Sony **Puzle**



TIKI Y TAKA son dos seres que tendrán que escapar de diversas trampas, en blanco y negro. Con la pantalla táctil, "empujaremos" al personaje o apartaremos objetos, mientras que el panel trasero permitirá traer objetos al frente o hacer correr al personaje.

PRIMERA IMPRESIÓN

Pese a su aparente aspecto infantil, sus puzles son de lo más divertidos y originales. Su estética también mola.

GRAVITY RUSH

Sony **Acción**





KAT ES UNA CHICA que ha perdido la memoria y que podrá modificar la gravedad para transitar por cualquiera de las paredes y superficies de los edificios. Con los gatillos, anularemos la fuerza gravitatoria y con el giroscopio dirigiremos hacia dónde caer.

PRIMERA IMPRESIÓN

El giroscopio está bien adaptado al toque plataformero del juego. Los cómics que narran la historia son muy curiosos.

TROOPIES

Bloober Team **Puzle**



SACAR ADELANTE A CINCO SOLDADOS será nuestro cometido en este juego en 2D. Con algunos toques que recordarán a puzles clásicos como los de *Lemmings* y *The Lost Vikings*, tendremos que cambiar entre los distintos personajes para aprovechar sus habilidades y así poder avanzar por los escenarios sin poner en juego la integridad del escuadrón.

→PRIMERA IMPRESIÓN

El apartado gráfico llama la atención y sus más de 60 niveles darán para mucho. A ver si aprovecha las opciones de PS Vita.

HUSTLE KINGS

Sony **Varios**



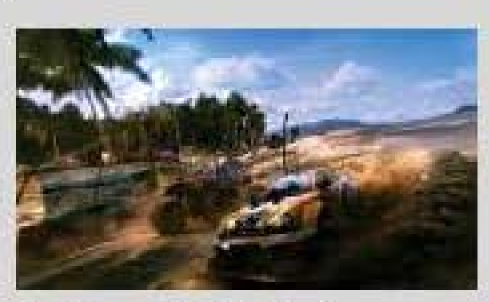
EL BILLAR es uno de esos juegos que no pasan de moda. Podremos apuntar y mover el taco con ayuda de la pantalla táctil o con el joystick izquierdo, según prefiramos. El giroscopio también ayudará a ver mejor la disposición de las bolas sobre la mesa. Habrá numerosas variantes de juego: Bola 8 americana, Bola 9, Bola negra, 14:1 continuo, Asesino...

→PRIMERA IMPRESIÓN

No inventa nada, pero tiene un apartado visual muy realista y permitirá competir contra usuarios de la versión de PS3.

MOTORSTORM RE-SCALED

Sony **Velocidad**



LAS CARRERAS MÁS EMBARRADAS cambiarán de cilindrada. Seguiremos manejando coches de rallies, monster trucks, buggies o muscle cars, pero esta vez no serán "reales", sino vehículos teledirigidos por control remoto. A efectos prácticos, seguirá siendo lo mismo: velocidad y derrapes por 16 circuitos ambientados en desiertos, ciudades, junglas y nieve.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Promete la espectacularidad habitual. También saldrá en PS3 y, con comprarlo una vez, lo tendremos en ambas plataformas.

SUPER STARDUST DELTA

Sony **Acción**



ORBITAR ALREDEDOR DE UN PLANETA y liarse a disparos, misilazos o bombas de energía para protegerlo de meteoritos y asteroides será nuestra labor en este shooter espacial. Hará uso de la pantalla táctil y del panel trasero. No podremos detenernos ni un segundo, ya que los enemigos y las ráfagas de disparos nos abordarán desde todos los costados.

→PRIMERA IMPRESIÓN

La experiencia de juego es frenética, como es habitual en estos juegos. Gráficamente, promete ser una bomba de color.

TREASURES OF MONTEZUMA

Alawar Games **Puzle**



SIGUIENDO LA ESTELA de juegos como *Columns* o *Puzzle Booble*, tendremos que hacer combinaciones de gemas. Podremos usar el giroscopio para variar las piezas y los controles táctiles para hacer combos. ¿Y sabéis que es lo mejor? ¡Que podréis descargarlo de manera totalmente gratuita!

→PRIMERA IMPRESIÓN

Jugabilidad clásica y diversión aseguradas a precio cero... Desde luego, no se le puede pedir a un juego más con menos.

URBAN TRIALS

Tate
Velocidad



A LOMOS DE UNA MOTO, tendremos que hacer todo tipo de cabriolas a lo largo de 20 espectaculares niveles. Habrá tres modos: Stunt (tendremos que superar una serie de obstáculos, como rampas, andamios, vagones de metro, cables...), Time Attack (carreras contrarreloj o contra fantasmas que nos descarguemos) y Desafíos.

→PRIMERA IMPRESIÓN

Algunos de sus desafíos prometen ser espectaculares. Habrá que ver si resultan lo suficientemente variados.


vodafone ES
14:32
91 %
SUSCRIBETE
HOBBY CONSOLAS
12 revistas por 29,90 € *
Llévate 12 revistas y paga 10
12x10
*Más 5 euros de gastos de envío
SUSCRIBETE
HOBBY CONSOLAS
12 revistas por 29,90 € *
2'99 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DSi • 3DS
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
20
Póster Doble

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50:** MALO. Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59:** REGULAR. Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69:** ACEPTABLE. No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

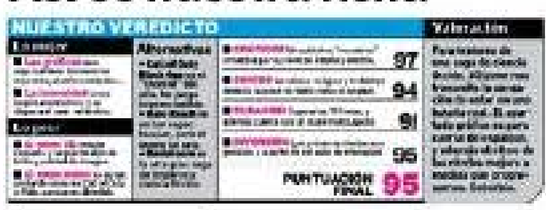
▶ **DE 70 A 79:** BUENO. Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89:** MUY BUENO. No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95:** EXCELENTE. Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95:** OBRA MAESTRA. Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola. Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 56

FINAL FANTASY XIII-2. ¿Queréis descubrir qué ocurrió con Lightning después de *Final Fantasy XIII*? Acompañadnos a descubrirlo, en un viaje alucinante por el tiempo y por el espacio.



PÁGINA 62

THE LAST STORY. Analizamos en primicia este juego de rol de escuela clásica. Una exclusiva para Wii de los creadores de *Final Fantasy*.



PÁGINA 68

CATHERINE. Bienvenidos a una de las aventuras más originales, terroríficas y adultas que se han pasado por nuestra consola. ¿Sueño o pesadilla?

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

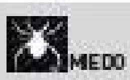






EDAD RECOMENDADA


SEXO


MIEDO


VIOLENCIA


LENGUAJE SOEZ


DROGAS

DISCRIMINACIÓN


APUESTAS


JUEGO ONLINE

16 ■Rol ■Square Enix ■1 jugador ■Castellano (textos) ■61,50 € ■3 de febrero ■Contenido:

Tiempo de buen rol nipón

FINAL FANTASY XIII-2



Si viajásemos al futuro compraríamos la PlayStation 26 o iríamos a Marte de vacaciones, ¿verdad? A los héroes de *Final XIII-2* solo les importa salvar el mundo y cosas así. Que tíos más raros, ¿no?

■ **EL NUEVO FINAL FANTASY XIII-2 NACE** con una gran ventaja, pero también con un inmenso inconveniente. Por un lado, la entrega anterior fue un poco floja, y por eso mismo superarla y contentar a los fans no debería ser muy difícil. Pero el problema no es otro que ése, los fans. La saga es una de las más aclamadas de la historia de los videojuegos, y conseguir que la gente disfrute y se sorprenda como antaño resulta una tarea casi imposible. Y entonces, ¿han conseguido superar la anterior entrega y acercarse a los clásicos? Vamos a descubrirlo.

→ **HAN PASADO 3 AÑOS** desde que Light y los demás salvaron a la humanidad de morir aplastados por el Nido. Serah, Snow y el resto del equipo NORA ahora viven apaciblemente en Nueva Bodhum, pero Lightning ha desaparecido. Un día, un misterioso joven llamado Noel aparece en su poblado, y viene del futuro con noticias sobre el paradero de nuestra heroína. Dice que está en Valhalla, un extraño lugar que sirve de morada para la diosa Etro. Así que, sin pensárselo dos veces, Serah y Noel se lanzan a un viaje a través del tiempo para dar con ella y, de paso, salvar el mundo de una nueva amenaza, ¡el mismísimo futuro! El mundo donde se desarrolla es el mismo

Por Borja Abadie





NUESTRO MOGURI es un verdadero multiusos: sirve como arma, encuentra cofres...



LAS FORMACIONES nos permiten cambiar el estilo de nuestras acciones rápidamente para sanarnos, atacar, etc.



DURANTE LOS COMBATES elegimos los comandos en un menú, aunque la acción transcurre en tiempo real.

Adiós al "pasillismo"

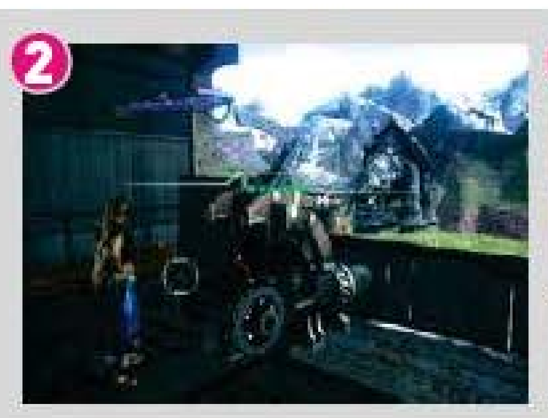
La verdad es que la saga nunca se ha caracterizado por ofrecer mucha libertad a sus jugadores, aunque la pasada entrega fue más criticada por un excesivo abuso de escenarios "pasilleros". Ahora el avance es mucho más abierto y aunque siguen siendo limitados, tienen muchos más recovecos:



LA TORRE AUGUSTIA es uno de los mapeados más laberínticos, con varias plantas, habitaciones que se mueven, interruptores...



LAS CUMBRES INFAMES ahora están llenas de nieve. Aquí nos espera alguno de los enemigos más duros de todo el juego.





VARIEDAD AL PODER

Además de minijuegos y puzles, el desarrollo está salpicado de momentos que aportan variedad:

1. **LAS MISIONES** secundarias le añaden mucha rejugabilidad a los escenarios. Incluso tenemos que viajar entre tiempos.
2. **EN LA ESTEPA** usamos un artefacto que cambia la meteorología y los monstruos. Hacemos que llueva, que haya viento...
3. **LOS PUZLES** son un desahogo dada la cantidad combates.

de *Final XIII*, por lo que se repiten la mayoría de localizaciones (como los Montes de Yaschas, Oerba o la Estepa), pero con montones de modificaciones producidas por el paso del tiempo y por las decisiones que vamos tomando.

→ **PARA MOVERNOS POR EL ESPACIO-TIEMPO** usamos el Umbral de las Eras, que conecta todos los portales que hemos ido abriendo antes. Pero adentrarse en ellos no es tan fácil como parece: antes debemos descubrir cómo activarlo. Y es que la exploración es mucho más importante que en la anterior entrega (donde el diseño de niveles era extremadamente "pasillero", incluso para tratarse de un *Final Fantasy*), con escenarios llenos de secretos y mucho más grandes y laberínticos.

Pero tranquilos, que contamos con la inestimable ayuda de un Moguri (las pomposas mascotas ▸▸



Light

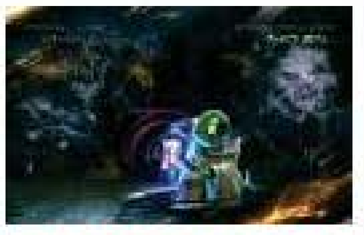
DESPUÉS DE SALVAR EL NIDO Y PAALS es transportada a Valhalla para convertirse en la guardiana de la diosa Etro. Serah tiene que salvarla.

Luchando contra el tiempo

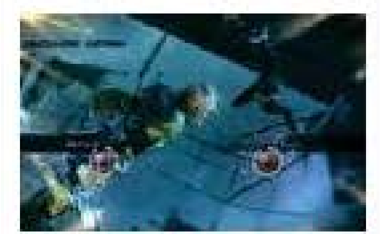
El sistema de combate se ha mejorado con nuevos ataques, habilidades, captura de monstruos... Además, son más movidos aun que en el original, ya que se han incluido secuencias cinemáticas interactivas en las que tenemos que ser rápidos:



EL DESANGRAMIENTO reduce nuestra vitalidad máxima, haciendo que las curas no sean tan efectivas como debieran.



LOS MONSTRUOS CAPTURADOS pasan a formar parte de nuestro grupo. Incluso podemos reclutar a un vengativo Tomberi.



LAS SECUENCIAS CINEMÁTICAS aparecen sobre todo en los combates contra jefes finales. ¡Hay que estar muy atento!



LOS ENEMIGOS Y AMIGOS clásicos de la saga no faltan a su cita. Vuelven los flanes, tomberis, chocobos, moguris...



EL TAMAÑO DE LOS ESCENARIOS ha aumentado mucho, así que es indispensable desplazarse a lomos de un chocobo.



DURANTE ALGUNOS DIÁLOGOS podemos elegir entre varias opciones, que influyen en el desarrollo de la aventura.



LA CANTIDAD DE EFECTOS durante las batallas puede ser algo barroca, pero el resultado en realidad es muy vistoso.



LAS BRECHAS TEMPORALES son puzles que nos sirven para abrir nuevas zonas de juego.

Serah

Pasó cristalizada casi todo el juego anterior, pero en este caso es la absoluta protagonista. Parece tímida y débil, pero reparte palos a diestro y siniestro.

de la saga), que puede materializar cofres invisibles y al que podemos lanzar por los aires para alcanzar tesoros inaccesibles.

LAS BATALLAS MANTIENEN EL ESTILO DEL ORIGINAL, aunque con varias novedades. Algunas, como los ataques de desangramiento (que reducen nuestra vitalidad máxima) o las secuencias interactivas (que nos obligan a pulsar los botones que aparecen en pantalla o a decidir entre dos opciones de ataque) le dan frescura a los combates, aunque no son tan relevantes como la posibilidad de capturar monstruos. Y es que gracias a las habilidades de Noel como cazador podemos reclutar a la inmensa mayoría de los enemigos a los que nos enfrentamos, convirtiéndolos en el tercer combatiente de nuestro grupo. Las alternativas estratégicas que esto nos abre son realmente espectaculares, ya que cada enemigo tiene su rol particular y, sobre todo,





EL APARTADO VISUAL es exacto al del original, aunque eso no significa que no sea muy espectacular.

■ ESTE NUEVO FINAL FANTASY SUPERA EN TODOS LOS ASPECTOS A SU ANTECESOR ■



LOS COMBATES SON POR TURNOS, pero sus opciones estratégicas lo compensan con creces.

Pokémon Fantasy XIII-2

No nos hemos vuelto locos ni estamos equivocados. En esta entrega podemos cazar decenas de monstruos y coleccionarlos como si fuésemos entrenadores Pokémon. Cada uno tiene sus propias habilidades, que podemos desarrollar y aumentar en su propio cristarium, como si fuese un personaje más. Incluso podemos ponerles elementos decorativos y cambiarles el nombre:



LOS CHOCOBOS nos sirven para transportarnos y para ganar carreras, pero lo mejor es que también luchan con nosotros.



LOS CACTILIOS son tan "cucos" como mortíferos. Es difícil dar con ellos (y más capturarlos) pero son aliados muy poderosos.



LOS ATAQUES SINCRONIZADOS son devastadores. Primero hay que rellenar la barra de sincronía, pero merece la pena.

cientos de habilidades distintas. Y dado que la mayoría no están disponibles para nuestros héroes, usarlos resulta indispensable.

→¿Y QUÉ PASA CON EL ESTILO CLÁSICO DE LA SAGA? Pues que todo lo que echábamos en falta en *Final XIII* se ha añadido en su secuela: misiones secundarias, minijuegos y puzles (características típicas en la saga que se habían perdido en la pasada entrega). Las misiones están disponibles desde el principio del juego, e incluso muchas de ellas nos obligan a visitar otros momentos y lugares de la historia. Los rompecabezas, a los que accedemos durante las brechas temporales, son realmente entretenidos, desafiantes y están muy bien diseñados. Sin embargo, los minijuegos no nos han dejado el mismo buen sabor de boca. Solo hay dos "originalísimas" y aburridas máquinas tragaperras, y unas carreras de chocobo que no están mal, aunque no tienen profundidad. Eso sí, hay que ir preparándose, porque parece ser que otro minijuego de cartas llegará como contenido descargable en un futuro próximo. Si se parece al que apareció en *Final VIII* será un bombazo. No podemos omitir, sin embargo, que la oferta sin aflojar el bolsillo es muy escasa.

→LO MEJOR DEL JUEGO, sin duda alguna, es la libertad de la que disponemos para recorrer los escenarios en el orden que prefiramos, tomar decisiones que afectan al desarrollo de la historia o rejugar cada escenario para probar cómo afectan (o cómo han afectado ya) nuestras elecciones y descubrir nuevas áreas y misiones.

Durante algunos diálogos podemos elegir entre varias opciones, lo que influye en las líneas temporales que vamos abriendo. Además, podemos visitar un mismo escenario en varias épocas, e incluso universos paralelos (que han aparecido por nuestras ▶▶



De esta forma se reescribe la historia

▲ **LOS MONTES DE YASCHAS** tienen una versión alternativa, si solucionamos la paradoja de ese año.

◀ **LA VERSIÓN NORMAL** está llena de paradojas. Sus habitantes son los mismos, pero llevan vidas distintas.



acciones) dentro de un mismo tiempo y lugar. Al principio puede ser un poco lioso ir saltando de un tiempo a otro (sobre todo en lo referente a cerrar un portal para rejugarlo), pero una vez que lo dominamos es divertidísimo.

EL ASPECTO GRÁFICO ES TAN IMPECABLE como el que nos cautivó en su antecesor, donde todo estaba cuidado al detalle, aunque ya no sorprende tanto como antes. El diseño de escenarios y personajes es tan bueno como siempre, y la banda sonora es realmente buena, pese a ser demasiado "japo" en algunos momentos. Además, terminar la aventura (sin coger todos los fragmentos ni acabar los minijuegos) puede llevarnos de 40 a 50 horas fácilmente.

Solo le hemos encontrado dos problemas al juego. El primero es que, aunque se han incluido muchas y buenas novedades, resulta demasiado parecido a su antecesor. El diseño de los ene-

Noel

Es el típico prota rolero, introvertido, tímido y poco seguro de sí mismo, que en realidad "esconde" un gran corazón (todo un cliché, señores).



LOS MONSTRUOS que cazamos son la única alternativa para hacer magias como prisa.





VIAJES EN EL TIEMPO, PARADOJAS, HISTORIA ÉPICA... ¿QUÉ MÁS QUERÉIS?

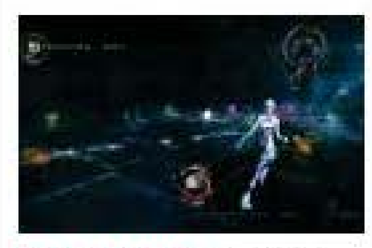




VUELVEN LOS MINIJUEGOS El casino de Xanadú está perdido en el tiempo... y nos hace perderlo con sus tragaperras y sus carreras.

El tiempo se pasa pensando

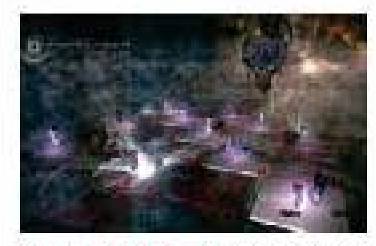
Los puzles en las brechas temporales son uno de los elementos más acertados y divertidos de todo el juego. Los hay de varios tipos y aunque al principio pueden ser pan comido (sobre todo en la historia principal), son realmente difíciles en las búsquedas secundarias. Y además de lo divertidos que son, suelen habilitarnos el acceso a nuevas zonas y épocas de la historia:



EN ESTE PUZLE tenemos que trazar una línea que una los cristales del mismo tipo y color antes de que se agote el tiempo.



EL RELOJ es nuestro puzle preferido. Las casillas mueven las agujas y nuestra tarea es eliminarlos todos sin fallar.



EN ESTA OCASIÓN tenemos que recorrer el camino recogiendo los cristales y evitando caer al vacío tras desaparecer el suelo.

migos, la mayoría de ataques y algunos escenarios ya están muy trillados. El segundo es mucho más subjetivo (habrá quien no esté de acuerdo) y es que desde nuestro punto de vista carece de la magia y de la capacidad de sorpresa de las entregas más míticas de la saga. Eso no impide que estemos hablando de un juegazo muy superior a *Final XIII*, lo que lo convierte en uno de los mejores exponentes del rol japonés para PS3 y Xbox 360. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades** le han sentado de maravilla: los monstruos, los puzles...
- **Los combates** tienen mayor componente estratégico que en el XIII.

Lo peor

- **Es demasiado parecido** en cuanto a enemigos y escenarios al anterior juego.
- **Pocos minijuegos** que no consiguen contentar nuestras ganas de jugar.

Alternativas

- **Final Fantasy XIII**, su antecesor, es lo más parecido que podéis encontrar.
- **Lost Odyssey**, es un juego bastante infravalorado, pero para nosotros es uno de los mejores en el rol japonés esta generación.

GRÁFICOS El motor es el de *Final XIII*, y aunque no está anticuado, no sorprende. **92**

SONIDO Las voces, en inglés, cumplen, y la B.S.O. tiene verdaderos momentazos. **88**

DURACIÓN Decenas de épocas, 160 fragmentos por encontrar, minijuegos,... **91**

DIVERSIÓN Las novedades le sientan de lujo. Lo mejor, los viajes en el tiempo. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

Square-Enix ha respondido a todas las críticas que sufrió *Final fantasy XIII*, dándole a los fans lo que habían pedido. La historia, los puzles, la caza de monstruos y los saltos en el tiempo nos tienen enganchados a nuestros pads.

EXCLUSIVA HOBBY

18 ■ Rol ■ Mistwalker ■ 1 a 6 jugadores online ■ Castellano ■ 49,95 € ■ 24 de febrero ■ Contenido:

La nobleza está en el interior

THE LAST STORY



¿Qué preferiríais, seguir una vida de mercenarios o casaros con una aristócrata para convertiros en caballeros? Pues tal como está el patio, quizá no haya tanta diferencia.

■ **LOS NOBLES DE ESTA ISLA SE LLEVAN LA PALMA** de la codicia. Nos referimos a la Isla Lázulis (¿acaso se os ocurría otra?), la idílica ciudad medieval concebida por Hironobu Sakaguchi, padre de *Final Fantasy*, para enmarcar esta "última historia" exclusiva para Wii. Fundamentalmente, estamos ante un cuento romántico, pero no os asustéis, aquí no hay vampiros blandengues ni cursilerías crepusculares, sino mercenarios con alma de hidalgos y caballeros indignos de tal distinción; un paradójico mundo al revés marcado por las traiciones palaciegas, la hipocresía clasista y las luchas de poder, intercaladas con subtramas que van perfilando la evolución de los personajes con un inusual ritmo narrativo que engancha hasta el final, aunque para ello se haya prescindido de unas cuantas horas de "metraje". Aun así, no faltan los conflictos y giros argumentales, que parecen sacados de una serie de época.

→**LOS HUMANOS LLEVAN AÑOS EN GUERRA** con los antropomorfos gurak, hasta que el conde de Arganan y patriarca de Lázulis decide invadir sus tierras para liberar a su pueblo del dictador Zangurak, aunque puede que la operación no sea tan honorable y altruista como parece. Algunos

Por Gustavo Acero

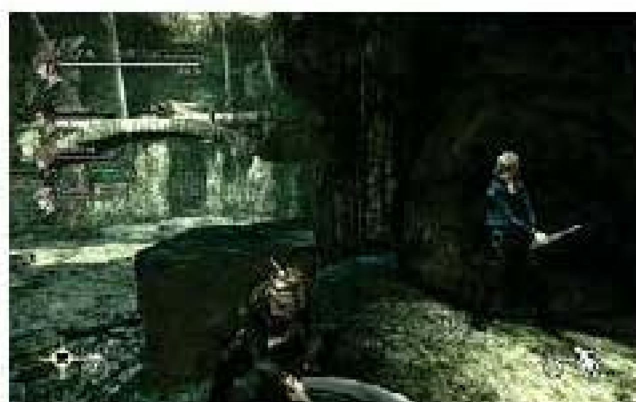




LOS PATRONES DE ANIMACIÓN de los viandantes transmiten una fabulosa sensación de vida.



EL MAGNETISMO es muy versátil: aumenta PV al atacar, el grupo conjura más rápido y provoca lentitud en el oponente.



SI SACAMOS LA BALLESTA desde esta posición, podemos disparar flechas paralizantes, explosivas, antimagos, etc.

El armario de un mercenario

La customización requiere comprar las últimas armas, armaduras y productos del mercado. Por ejemplo, la espada Marea es el terror de los arácnidos, la guadaña inflige muerte y la paladín atraviesa armaduras, que por cierto, también podemos modificar... y usar tintes invisibles para pasear semidesnudos por ahí.



LOS TINTES cambian el color de todas nuestras prendas, lo que además influye en la invisibilidad de nuestro equipo de batalla.



EN EL TALLER DE MEJORAS incrementamos el poder ofensivo de cada arma; algunas hay que llevarlas a tasar y bendecir.

2



3



APAGUEN SU MÓVIL

Las diversas secuencias cinemáticas nos transforman en espectadores atentos por estas tres razones:

1. SU APORTACIÓN a la trama es tan reveladora como esta escena del balcón, donde Zael y Lisa se sinceran.
2. LOS DIÁLOGOS, gracias a un gran doblaje... con subtítulos.
3. LA CALIDAD GRÁFICA de las escenas; como veis, no siempre está feo dar la espalda a la cámara.

encontraréis una típica aventura de fantasía sin más pretensiones, mientras que los más perspicaces captaréis una crítica sociopolítica como un castillo, y es precisamente ahí donde pasamos gran parte del juego, desde que nos contratan como guardias en el baile nupcial de Calista, la despampanante sobrina del conde. Aunque el verdadero amor de la dama es Zael –el mercenario protagonista–, su tirano tío la obligará a contraer matrimonio con Lord Jirall, un señor al que en el viejo reino de Castilla denominaríamos un *tolai*.

Este caballerete nos la tiene jurada, hasta el punto de acusarnos ante un tribunal inquisitorio por intentar secuestrar a su prometida, cuando tan sólo queríamos su facebook medieval, o sea, su messenger. A partir de aquí estalla una doble guerra: la de los gurak, y la que se cuece en los pasillos del castillo, presentadas ▸▸

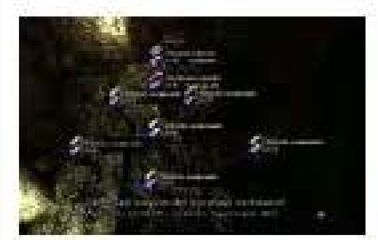


Zael

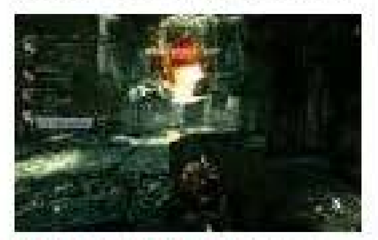
UN MERCENARIO que sueña con ser caballero y casarse, pero antes tendrá que ganarse el respeto del imperio y descubrir el verdadero pastel de los Arganan.

La vieja táctica del sigilo

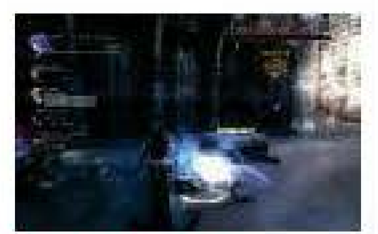
Muchos combates son como volver a casa a las tantas: entrar de puntillas, evaluar rápidamente el terreno, reptar pegados a la pared... y si todo sale mal, despertar a las fieras.



LA VISTA CENITAL previa a las batallas sirve para analizar la formación enemiga; sanadores y magos son nuestra prioridad.



AL ESCONDERNOS, podemos realizar un asalto que inflija mayor daño o asomarnos para disparar, atraer y aislar al rival.



SI NOS DESCUBREN los demás, tocará dar la cara y deshacer el entuerto con magnetismo, que atraerá la atención hacia Zael.



LOS ASALTOS AÉREOS permiten trepar por muros y caer sobre cualquier ser infernal mientras dispersamos magia.



ESAS LÍNEAS BLANCAS que conectan a los esqueletos con Zael indican cobertura, bloqueo mágico... y que van a por él.



LA CÁMARA SE CENTRA con el gatillo, y ofrece muchas opciones de configuración: corrección, ejes, combate...



EL MODO BÚSQUEDA tiene la utilidad de explorar el entorno para descubrir tesoros o divisar a personajes relevantes.



LA EXPLOSIÓN MAGNÉTICA libera la ira acumulada al bloquear los golpes, multiplicando el daño.

Calista

Lisa, para los amigos, tiene sangre azul pero corazón de aventurera, lo que meterá a Zael en más de un lío. ¿Pero acaso vais a dejar que siga encerrada en ese castillo?

▸▸ a modo de cuento dividido en capítulos elípticos, con su narrador, sus espectaculares secuencias cinemáticas y cientos de diálogos en inglés (*yes, again*). Aunque podemos saltarnos unos pocos capítulos según ciertas decisiones conversacionales, casi todas nos acaban llevando por una senda prefijada, lo que se traduce en un desarrollo lineal. Al menos, esta limitación de libertad se corrige con las misiones secundarias repartidas la preciosa capital de Lázulis, tales como rescatar a una niña de una secta oculta entre las calles del casco urbano.

→Y SON ESOS CALLEJONES, PLAZAS Y CANALES los que bordan la ambientación romántica de esta fortaleza flotante. Si *Xenoblade* nos deslumbró con sus localizaciones exteriores, *The Last Story* despliega los interiores más evocadores y detallados que se han cimentado sobre el chip gráfico de Wii. La ciudad desprende vida





EN PLENOS DUELOS, los aliados se adaptan a nuestro estilo de lucha de forma automática para ayudarnos.

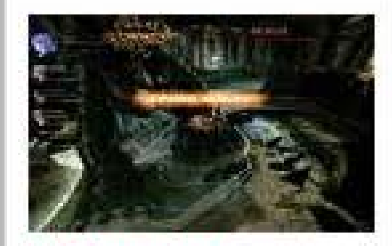
■ LA AMBIENTACIÓN ESTÁ TAN LOGRADA QUE LÁZULIS PARECE UNA CIUDAD REAL ■



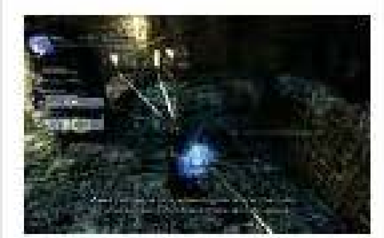
LOS MODELOS humanos se mueven con inusitada naturalidad y responden a nuestros empujones.

Sentimos romper la magia

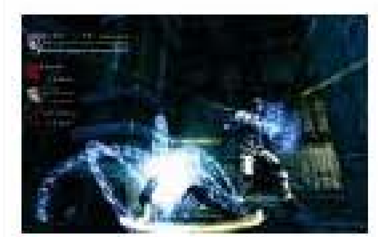
Pero a veces hay que hacerlo para evitar que los demonios repelan nuestros ataques. Para ello, resultan muy eficaces la habilidad "Jungla" de Mirania, que inflige mudez (impide al enemigo lanzar conjuros) y "Meteorito", el ataque espiritual de Yurick (causa desprotección). Y cómo no, también podemos crear nuestras propias barreras, provocar vulnerabilidad, desequilibrio y un largo etc.



LAS ARMADURAS de algunos monstruos sólo se rompen con ciertos conjuros; los compañeros nos suelen decir qué hacer.



CADA MIEMBRO del equipo caerá inconsciente al perder una vida. A menos que agoten las cinco, reviven automáticamente.



EN LOS CÍRCULOS, las armas se imbuyen de elemento mágico y a veces obtienen bonificación por cadena (alternar ataques).

propia en cada rincón, caldeada por el bullicio del gentío y la cautivadora iluminación del día, el atardecer y la noche, junto a la excepcional recreación del agua, las animaciones de los aldeanos y el barroquismo del castillo. De hecho, uno a veces se lleva la impresión de estar dando un garbeo por Praga, Brujas o Salamanca en pleno fin de Erasmus. Pero aparte de relajar el gaznate en la taberna de Ariela (borrachos inclusive), saludar a las insinuantes doncellas o comprar material a los mercaderes ambulantes, las ofertas de trabajo temporal llegan con las travesías en barco hacia las islas Vono o los viajes a dimensiones plagadas de monstruos, magos y entes fantasmales, si bien se echan en falta más mundos al aire libre.

→ LA TREPIDANTE ACCIÓN SIN TURNOS de los combates se mezcla con la estrategia de forma práctica y natural, sustituyendo los iconos de *Xenoblade* por un sistema de ataques automáticos que podemos configurar como manuales (más acción todavía), donde sólo se usa un botón para defenderse y otro para atraer a los enemigos con magnetismo, que además sirve para potenciar las habilidades de Dagran (guerrero), Mirania (sanadora), Yurick (mago de fuego) y demás aliados que van pasando por nuestro equipo. Sus conjuros se activan mediante círculos mágicos, que podemos dispersar con el vendaval de Zael. Así podemos crear barreras de energía o infligir daños y estados de todo tipo, pero la fiesta se va animando a medida que acumulamos experiencia y aprendemos técnicas como los asaltos o el modo estratega, que nos permite asignar órdenes y desatar poderes espirituales, mientras se detiene el tiempo para pensarnos bien la jugada. Aunque no destacan por su originalidad, sus efectos son determinantes para romper las magias defensivas más duras. ▸▸

POR LA NOCHE, Lázulis sigue llena de vida, con espectáculos de fuegos artificiales incluidos.



Patrimonio nacional abierto al público

▲ **LA CIUDAD ALBERGA** un embarcadero así de vistoso, una plaza mayor, las animadas tabernas, una zona comercial llena de mercaderes e incluso un gran coliseo donde entrenar.

◀ **EL PATIO DEL CASTILLO** es el punto de acceso a la cripta, los calabozos, el cuartel militar, la sala de la torreta o la Torre de los Desafíos, donde el general Asthar nos pondrá a prueba.



Syrenne

Al margen de sus en-cantos de Syrenne, su hábitat natural es la taberna, pero eso no impide que sea una al iada leal y guerrera.

El factor estratégico aumenta aún más con la alucinante opción de cubrirnos tras las columnas y disparar con la ballesta en primera persona, lo que propicia vibrantes fases de infiltración y sigilo. La brutal cantidad de explosiones, espadazos y efectos que comparten escena junto a gigantescas arañas, ogros y fantasmas, sólo se ve afectada por los tirones del *frame rate*, con los que hemos aprendido a convivir en juegos de esta envergadura.

EN CUALQUIER CASO, LOS GENIOS DE MISTWALKER han tenido la deferencia de tratar al jugador como un ser maduro pero sensible, tan capaz de superarse en el fragor de la batalla como de emocionarse en los momentos culminantes de la aventura, que a pesar de no ser larguísima, nos recompensa con un modo online para seis jugadores que nos hemos quedado con ganas de probar, ya que el servidor europeo aún no está habilitado a fecha de hoy. Eso



EL VENDAVAL sirve para desplazarse rápido a un punto y dispersar círculos mágicos.





EL ONLINE INCLUYE MODO COOPERATIVO CON CAPACIDAD PARA SEIS JUGADORES





LA BELLEZA de las localizaciones traspasa las paredes del castillo y los muros de las calles hasta llegar a unas frondosas islas o las volcánicas tierras gurak.

¿Quién es más troll aquí?

"Disculpen si les llamo caballeros, pero es que no les conozco muy bien". Esta gloriosa frase de Groucho Marx se podría aplicar perfectamente al señor Jirall y sus soldaditos. Pero estos no son nuestros peores enemigos; en las catacumbas más profundas nos esperan seres aún peores, como Marbas, un león demoniaco, los nigromantes, los réptidos o un Kraken fantasmal.



LOS NUMEROSOS JEFES nos sorprenden con nuevos poderes que requieren derrotarlos con ataques casi siempre diferentes.



ENTRE LOS GURAK encontramos arqueros, hechiceros, trolls (aquí se llaman ogros) y espadachines. Cargarse al líder suele funcionar.



LAS ARAÑAS VENENOSAS se esconden en lugares como este buque o una mansión encantada, donde os llevaréis algún sustillo.

sí, sabemos que tendrá modos cooperativo y competitivo, donde usaremos a los personajes customizados en el juego principal.

Por lo demás, el mérito técnico que *The Last Story* supone para una consola de estas características nos impulsa a valorarlo como el RPG más virtuoso y mejor ambientado de Wii. Caballeros: cuando se concede un título de esta grandeza, aceptarlo es sin duda un privilegio, pero jugarlo ya se convierte en un honor. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La ambientación** más trabajada y realista que hemos visto en Wii, tirones al margen.
- **Los controles:** sencillos, accesibles y compatibles con el mando clásico (recomendable).

Lo peor

- **Las ralentizaciones** en los entornos más grandes, aunque no tanto en las batallas.
- **El desarrollo lineal** nos lleva por un camino prefijado que "pide" más bifurcaciones.

Alternativas

- **Xenoblade Chronicles**, también exclusivo de Wii, es más grande y largo, pero sus combates no son tan intuitivos.
- **Zelda Skyward Sword** comparte elementos muy similares de la trama, pero sigue siendo el rey.

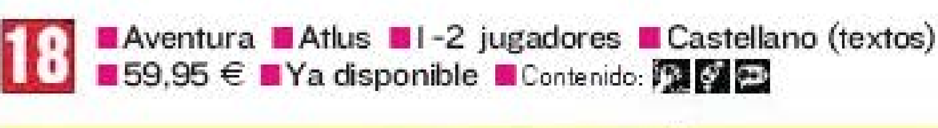
GRÁFICOS Arquitectura, iluminación, texturas y detalles que os dejarán de piedra.	96
SONIDO Lo de siempre: épicos temas con violines pero voces en inglés del bueno.	89
DURACIÓN Casi 30 horas de aventura, alguna más con las misiones y el online.	90
DIVERSIÓN La acción de los combates es frenética, y la historia atrapa hasta el final.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

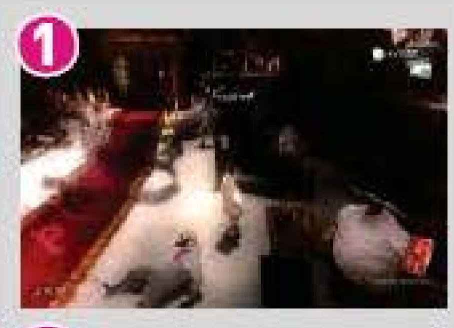
Valoración

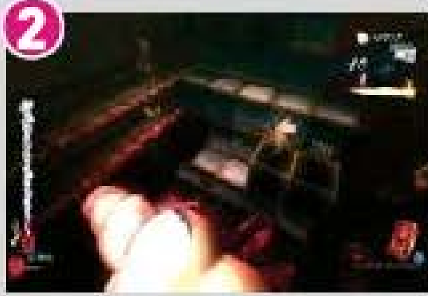
La estrategia se pone al servicio de la acción en un cuento adulto que deslumbra por su ambientación. Que el rol no os eche para atrás a los plebeyos del género, pues *The Last Story* subsana cualquier sequía rolera sufrida por aquestas tierras.

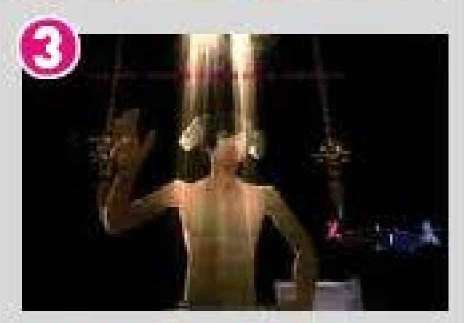


18 ■ Aventura ■ Atlus ■ 1-2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:









PESADILLAS POR PIEZAS

Desde que conoció a Catherine (no confundir con su novia Katherine), la vida de Vincent se ha complicado. Ahora sufre horribles pesadillas:

1. EL MUNDO DE LOS SUEÑOS está separado en niveles como la cámara de la tortura o la inquisición, donde los otros jóvenes en nuestra situación aparecen representados como carneros. Podemos hablar con ellos e intercambiar trucos.

2. LOS PUZLES tienen un control muy sencillo, pero la dificultad crece de forma endiablada. Al final de cada nivel, tenemos que escapar de un monstruo que también trepa y nos lanza ataques especiales.

3. EL CONFESIONARIO nos somete a preguntas de doble respuesta, de las que depende nuestra inclinación moral. Podemos ver las estadísticas de lo que han contestado otros jugadores.



LA CRISIS de una pareja desata una historia de terror, humor y erotismo, salpicada de puzles.

Madurar es una pesadilla

CATHERINE

Ya es terrorífico que tu novia tenga un retraso, o te hable de matrimonio... pero es que en *Catherine*, estos problemas pueden acabar contigo "de verdad".



Catherine

Esta belleza se "cuela" en la vida de Vincent y hace que nuestro protagonista comience a tener unas pesadillas muy reales.

■ **VINCENT LLEVA CINCO AÑOS** saliendo con Katherine. Está en un punto de la relación en el que surgen problemas como el miedo a comprometerse, las infidelidades o la paternidad... que, en su caso, se han convertido en pesadillas. Lo malo de esta historia (contada a través de unas secuencias de animación muy cuidadas) es que si Vincent muere durante el sueño, también lo hará en la vida real.

Por el día, *Catherine* es una aventura en la que nos movemos por entornos cerrados y nuestras acciones se limitan a conversar con los amigos, enviar mensajes con nuestro teléfono móvil o jugar a una recreativa. Pero por la noche, mientras Vincent sueña, nos enfrentamos a unos puzles profundos, entretenidos y con una dificultad creciente, capaz de desesperar a los mayores expertos.

→ **CADA ROMPECABEZAS CONSISTE EN UNA TORRE** de bloques que tenemos que escalar. Parece sencillo, pero poco a poco las cosas se complican con trampas, enemigos finales y la presencia de carneros (otros humanos en nuestra misma situación) que compiten por sobrevivir. Al final terminamos completamente enganchados. Por fortuna, una vez que acabamos la historia, tenemos más puzles multijugador, en modo cooperativo o competitivo.

Por si esto fuera poco, el apartado artístico de *Catherine* es apabullante. Los diseños tipo manga

Por David Martínez







LOS PUZLES son magistrales. Fáciles de aprender, muy difíciles de dominar y con varias soluciones posibles.



LOS VÍDEOS (de dibujos animados) juegan con el doble sentido, con planos "comprometidos", terror y humor.



LOS ENEMIGOS FINALES nos persiguen por la torre. Son un bebé, una novia, la lujuria...

La vida diurna de Vincent

La parte "diurna" del desarrollo no tiene tanta importancia como las pesadillas. Cuando Vincent está despierto, puede descubrir partes del argumento (en vídeos, mensajes y conversaciones) o participar en minijuegos.



LA INVESTIGACIÓN se limita a conversar en entornos cerrados y disfrutar de numerosas secuencias de anime. El tono de los vídeos a veces es terrorífico y otras parece erótico.



PODEMOS JUGAR a una recreativa, que sirve como entrenamiento, o seleccionar la música en una máquina pinchadiscos. También contestamos los SMS.

EL MODO MULTIJUGADOR es local, y permite que dos jugadores cooperen (como Vincent y Katherine) o se enfrenten entre sí, como si fueran dos carneros. Hay que abrir los niveles con los trofeos que hayamos conseguido en el modo historia.





están muy cuidados, y el tono general tiene pinceladas de terror, humor y secuencias subidas de tono, que están perfectamente administradas. La banda sonora también es muy inquietante y se agradece que hayan subtitulado los diálogos (las voces están en inglés, no en el japonés original).

Desde luego, *Catherine* no es un juego para todos los públicos, pero su propuesta adulta y original (una de las más innovadoras del momento) nos ha encantado. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El argumento** es genial, aunque toca temas como la paternidad, el compromiso...
- **La estética** recupera momentos del mejor terror japonés con estilo manga.

Lo peor

- **La investigación** está muy limitada, y no influye en el desarrollo de los puzles.
- **La dificultad** se dispara (especialmente contra los enemigos finales).

Alternativas

- Los juegos de rol de la serie **Shin Megami Tensei Persona**, también de Atlus, recrean una atmósfera bastante similar.
- **Crush**, en PSP y 3DS es un gran puzle de bloques, aunque sin carga argumental.

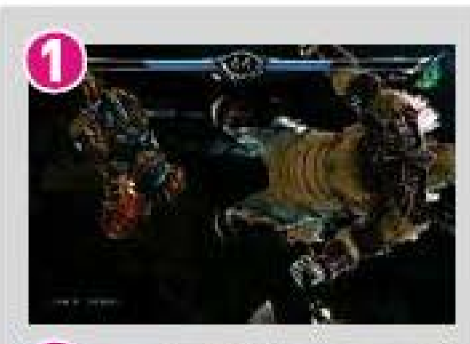
GRÁFICOS Estilo anime, entornos típicamente japoneses... y todo muy estático.	80
SONIDO Una música muy personal, con efectos repetitivos y voces en inglés.	86
DURACIÓN La historia ronda 8 horas, con la posibilidad de repetir, y multijugador.	81
DIVERSIÓN Una historia adulta, se completa con unos rompecabezas geniales.	90

PUNTUACIÓN FINAL 88

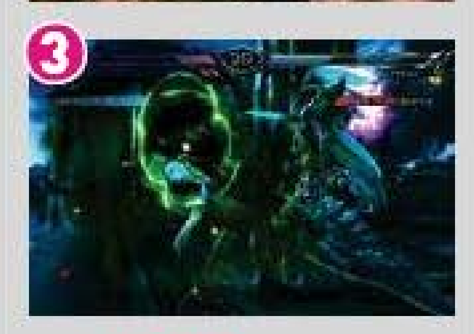
Valoración

Un puzle "disfrazado" de aventura, con un diseño muy personal y un argumento que cualquier hombre que haya superado la treintena va a entender muy bien. Precisamente por esto mismo, a otros jugones les puede dejar indiferentes.









AL FILO DE LO IMPOSIBLE

En 17 años, tiempo han tenido estos héroes de aprender nuevos truquillos, ¿no? Pues sí, ahora hay más mecánicas que conviene asimilar para estar a la altura en los combates:

1. FILO CRÍTICO: si llenamos el medidor, podemos ejecutar ataques especiales muy contundentes, algo así como los ultra combos de *Street Fighter*. Se ejecuta igual para todos los personajes y, en cierto modo, sustituye a los "Critical Finish" que ya vimos en *Soul Calibur IV*.

2. LAS ESQUIVAS no se limitan solo a moverse en 3D. Si pulsamos dos veces en una dirección, podemos ejecutar una finta rápida con la que zafarnos del ataque de nuestro rival y dejarlo "en bragas" frente a una contra.

3. LA RUPTURA DE DEFENSA y de armadura ya estaban en *Soul Calibur IV*, pero esta vez nos han parecido más sencillas de provocar. Así, pues, quedarse bloqueando todo el combate no es nada recomendable: ¡hay que enlazar combos para ganar!



JÓVENES Y VETERANOS se enfrentan una vez más para ver quién es el más diestro con armas blancas.

Acero un poco oxidado

SOUL CALIBUR V

17 años después de que los aspirantes a la SoulCalibur se enfrentaran por última vez, una nueva generación quiere emular a esos "abuelos".

SOULCALIBUR ERA LA ESPADA DEFINITIVA, pero años atrás perdió todo su poder. ¿Todo? ¡No! Ahora parece recobrar sus fuerzas, así que una nueva generación de héroes sale a la palestra. El nuevo protagonista es Patroklos, hijo de Sophitia, que quiere acabar con unos seres demoníacos conocidos como malfestados y encontrar a su hermana Pyrrha.

Así comienza otra entrega de este cuento de almas y espadas, que mantiene su estilo de lucha 3D basada en combos, pero trae novedades. La más evidente es la renovación del plantel: como transcurre 17 años después de *Soul Calibur IV*, se ha dado paso a muchos contendientes nuevos... pero hay "trampa": varios de los recién llegados, con la excusa de que son hijos o alumnos de otros veteranos, repiten sus movimientos: Pyrrha pelea como Sophitia, Xiba imita a Kilik y Leixia es calcada a Xianghua. Para colmo, 3 de los 28 personajes no tienen golpes propios, sino que imitan a los demás.

LOS MODOS DE JUEGO tampoco son especialmente generosos si los comparamos con títulos previos: el modo Historia incluye 20 capítulos que se acaban bastante rápido y no tienen rutas secundarias; el

Natsu

Alumna de Taki (que ya no está para estos trotes), casi mantiene la misma gama de movimientos que ella. Por tanto, su arma son dos puñales.

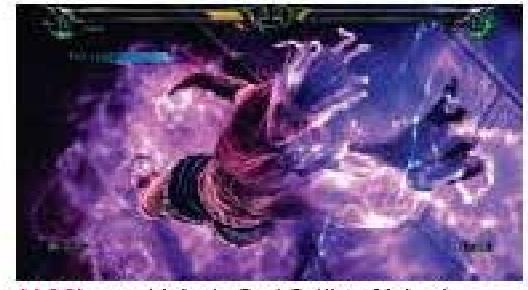



Almas nada cándidas

Hay varios luchadores, como Mitsurugi, Voldo, Siegfried o Nightmare, que aguantan el tirón y se mantienen en esta entrega. Incluso hay viejos conocidos como Edge Master (del primer *Soul Calibur*) que vuelven a la carga. Pero también hay novatos en la franquicia. Aquí tenéis algunos de los contendientes que nos llaman la atención.



VIOLA tiene una esfera mágica que puede dejar a la espera de un contraataque por la espalda.



ALGOL era el jefe de *Soul Calibur IV*. Aquí, también es un luchador controlable.



DAMPIERRE se estrenó en *Soul Calibur Broken Destiny* para PSP. Se regala a los que reservaran el juego, pero seguro que los demás podrán descargarlo.



EZIO es el personaje invitado de esta entrega. Usa su daga oculta, la ballesta... Tiene el mismo look que mostraba en *Assassin´s Creed: La Hermandad*.



Z.W.E.I. es capaz de invocar a un lobo para que ataque a distancia. Sus espadazos también resultan muy contundentes.



PATROKLOS es hijo de Sophitia y héroe del juego. Como su hermana Pyrrha, tiene otra versión con movimientos ligeramente distintos.

ENTRE LOS MODOS de juego, destaca la Historia (izquierda), que incluye numerosas escenas de corte (algunas con ilustraciones y otras en vídeo) y el editor de personajes (derecha), que permite recrear cualquier estética que se os ocurra.





Arcade no nos recompensa con finales para los personajes; se han perdido los combates especiales de *Soul Calibur IV* (pelear con la mitad de la salud, en escenarios con trampas, etc.)... Pero también hay cambios a mejor: el editor de personajes es completo, la gama de movimientos es amplia... En el modo online podemos organizar torneos y guardar repeticiones.

En definitiva, no es un juego que sea la bomba, pero cumple en todos los apartados.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Sigue siendo vistoso,** en especial durante los ataques de Filo Crítico.
- **Las bromas y detalles** para fans: el cameo de Ezio, el estilo de lucha de Devil Jin...

Lo peor

- **Ha perdido opciones** y muchos personajes nuevos se parecen a los viejos.
- **El desequilibrio** de los combates: pasamos de rounds simples a otros muy chungos.

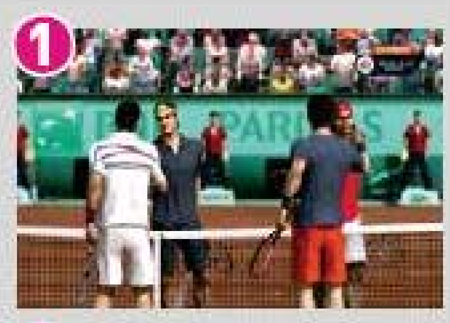
Alternativas

- **Soul Calibur IV** está a precio reducido y tiene más luchadores, aunque el sistema de combate es más tosco.
- **Marvel vs Capcom 3 y S. Street Fighter IV** son lo mejor. Ganan en variedad y calidad.

GRÁFICOS Los fondos tienen más vida. Modelos y efectos, muy llamativos.	88
SONIDO Tan épica como siempre. Voces en inglés y japonés, algo repetitivas.	85
DURACIÓN El número de luchadores y modos basta, pero no asombra. Hay online.	85
DIVERSIÓN Las mejoras en el manejo no evitan que parezca más de lo mismo.	82
PUNTUACIÓN FINAL	**84**

Valoración

En absoluto es mal juego (si es el primero de la saga que probáis, os sorprenderá), pero da sensación de desgaste y, sobre todo, de falta de ideas. Eso no quita que sea espectacular y, a veces, elegante en las "coreografías".







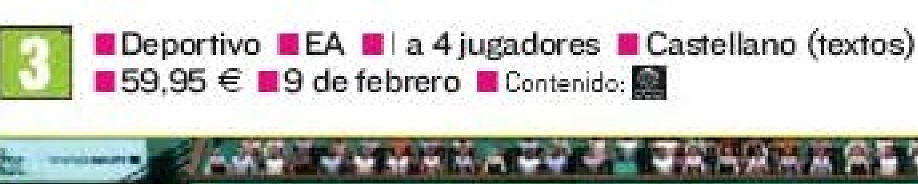
LA ARISTOCRACIA DE LA ATP

El juego cuenta con las licencias más importantes del tenis, las relativas a jugadores y torneos:

1. HAY 23 TENISTAS, tanto actuales como de las últimas décadas, de los cuales 15 son hombres (Nadal, Federer, Djokovic, Murray, Tsonga, McEnroe, Borg, Becker, Sampras...) y 8, mujeres (Sharapova, las hermanas Williams, Henin, Navratilova, Evert...).

2. LOS CUATRO GRAND SLAM ESTÁN PRESENTES: Open de Australia, Roland Garros, US Open y Wimbledon (este último, exclusivo de este juego por tener EA su licencia). Además, hay otros cuatro torneos ficticios: Dubái, Shangái, Ginebra y Brighton.

3. EL CONTROL OFRECE DOS VARIANTES: con los cuatro botones clásicos o con el joystick derecho. Este segundo simula 'ser la raqueta: si tiramos del stick hacia abajo, el tenista arma el brazo hacia atrás y, al tirar hacia arriba, suelta el raquetazo.



3 ■ Deportivo ■ EA ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ 9 de febrero ■ Contenido:



LA TEMPORADA 2012 ya ha comenzado, así que coged la raqueta y preparaos para disfrutar del mejor tenis.

Lluvia de estrellas... de la ATP

GRAND SLAM TENNIS 2

De un costado a otro, la bola amarilla del tenis atrapa sin remedio. En 2011, Novak Djokovic fue su maestro, pero este año el número 1 está llamado a ser nuestro.



Rafa Nadal

El genial tenista español, número 2 del ranking ATP, comparte la carátula del juego con Novak Djokovic y María Sharapova. ¡Pero Rafa es nuestro favorito!

■ **DERECHAS, REVESES, DEJADAS, GLOBOS, 'ACES'...** Una raqueta da mucha cancha, y lo vamos a comprobar en esta segunda entrega de una saga que debutó en Wii en 2009. Se trata de un simulador asequible de jugar, pero también muy profundo, gracias a sus dos tipos de control: con los cuatro botones clásicos o con el joystick derecho. La segunda opción es más difícil de dominar, pero también más precisa. Además, en PS3, es compatible con Move, aunque el periférico no diferencia entre los gestos para la derecha y el revés.

Los partidos son muy divertidos, y se pueden disputar a uno, tres o cinco sets. El tipo de superficie (dura, tierra o hierba) afecta al bote y la velocidad de la pelota, lo cual modifica la jugabilidad.

→ **LA RECREACIÓN FÍSICA DE LOS TENISTAS** está muy lograda, igual que sus gestos técnicos. La clase de Federer, el "banana shot" de Nadal o los gritos de Sharapova son algunos ejemplos. Eso *sí*, se echa en falta más expresividad en los rostros. En cuanto a las pistas, lucen bien, pero hay fallos, como que las huellas que deja la pelota

Por Rafael Aznar






LOS PARTIDOS DE DOBLES son la excusa perfecta para disfrutar del multijugador. La coordinación es fundamental.



MARCAR LOS TIEMPOS es clave para dirigir la bola. Un cartelito indica si hemos golpeado bien, pronto o tarde.



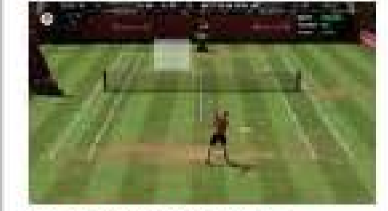
EL PARECIDO FÍSICO DE LOS TENISTAS es impresionante. Fíjaos en el número 1 actual de la ATP, el serbio Novak Djokovic.

Haz carrera en la élite

El modo Carrera permite crearse un tenista e incluso añadirle nuestra cara a partir del Game Face, que ya han usado juegos como *FIFA*. A lo largo de diez temporadas, hemos de ganar torneos para ascender en el ranking mundial:



EL PUESTO 100 DEL RANKING es el punto de partida. A base de ganar partidos y cumplir diversos objetivos, obtenemos puntos para ascender en la clasificación y ser los mejores.



LOS ENTRENAMIENTOS mejoran los atributos del tenista. También podemos ir a la tienda para comprar zapatillas y raquetas con las que aumentar la velocidad o la potencia.

LOS CLÁSICOS ESPN son partidos míticos de las tres últimas décadas del tenis. Hay 25 en total, como la espectacular final de Wimbledon 2008 entre Nadal y Federer (izquierda), o la final "familiar" del Open de Australia 2003 entre Serena Williams y Venus Williams (a la derecha).





en tierra batida desaparezcan al instante. Además, hay tirones.

Los modos de juego son varios: Carrera de diez temporadas, partidos clásicos, torneos, entrenamiento y online. Ahora bien, faltan minijuegos para dar un plus. La nómina de tenistas incluye a los mejores de la actualidad y de los años 80-90, pero se habría agradecido que hubiera más. Aun así, es un gran juego, con el añadido de tener todos los Grand Slam, Wimbledon incluido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El control** responde muy bien y la IA del rival en niveles altos es todo un desafío.
- **La licencia** incluye los 4 Grand Slam: Australia, Roland Garros, Wimbledon y US Open.

Lo peor

- **El plantel** es bastante exiguo. Solo hay 23 tenistas: 15 hombres y 8 mujeres.
- **Los comentarios** están en inglés, lo que les resta algo de encanto a los partidos.

Alternativas

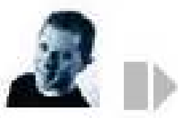
- **Top Spin 4** es un excelente simulador de tenis.
- **Virtua Tennis 4** nos ofrece una experiencia más arcade.
- **Kinect Sports 2**, para Xbox 360, incluye el tenis entre su oferta deportiva.

GRÁFICOS Los tenistas son calcados en sus gestos, aunque falta más detalle.	86
SONIDO John McEnroe y Pat Cash comentan los partidos... en perfecto inglés.	79
DURACIÓN El modo Carrera es largo. Además, hay partidos clásicos y online.	88
DIVERSIÓN Los partidos son muy realistas y el control, bastante asequible.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

EA ha logrado un juego de tenis que resulta muy realista y entretenido, con la licencia de los cuatro Grand Slam (con Wimbledon en exclusiva). Solo se le puede achacar el reducido plantel de tenistas y que no haya eventos especiales.









26 PERSONAJES sacados de las sagas *Super Mario* y *Dragon Quest* retan a nuestros Miis en este juego de tablero por turnos.




LOS MINIJUEGOS SON ESCASOS, pero dan variedad: lanzar dardos a una ruleta que gira, alinear las figuras de una tragaperras, apostar en una carrera o el trile.


1


2


3

SÉ EL DUEÑO DEL TABLERO

El juego sigue la dinámica del Monopoly. Hay que tirar el dado y gestionar los recursos para ganar un buen pastón:

1. HAY QUE ADQUIRIR LOCALES, comprar solares, expropiar a los rivales o negociar con ellos, subastar propiedades si se cierne la bancarrota... Gana la partida el que antes amase una cantidad de bienes fijada de antemano.

2. LOS 18 TABLEROS se dividen en distritos. Si tenemos varios locales en una misma zona, su valor aumenta y los sablazos a los rivales, en caso de caer en esas casillas, son "de no te menees".

3. COMPRAR ACCIONES ES VITAL. Hay que adquirirlas cuando están baratas, pues al construir y mejorar las tiendas incrementan su valor y, con ello, nuestras ganancias.

La crisis del ladrillo

BOOM STREET

La burbuja inmobiliaria ha sumido a España en una enorme crisis. Menos mal que, en este juego, los tejemanejes de la construcción permiten enriquecerse sin hacer daño a nadie.

LOS NEGOCIOS INMOBILIARIOS son la excusa de este juego de tablero. Controlando a uno de nuestros Miis, debemos afrontar 18 mapas en los que la clave es ganar pasta adquiriendo los locales que hay desperdigados.

La estrategia es importante, pero también la suerte con el dado para caer en casillas especiales o evitar visitas a las propiedades de los rivales. El sistema de juego es muy sencillo, pero se ha incluido también una versión simplificada para los más pequeños.

LOS PIQUES MULTIJUGADOR son lo más destacado. Se puede jugar online y en solitario, pero lo mejor es reunirse en casa con tres amigos y desplumarlos. Lo malo es que las partidas se hacen eternas, pues tenemos que tragarnos las tiradas de dados de los cuatro participantes, así como las decisiones que toman. 

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	68
SONIDO	60
DURACIÓN	82
DIVERSIÓN	67

Valoración Con tres amigos es divertido, pero su ritmo es cansino y sus partidas, eternas. Se echan en falta minijuegos que aporten más dinamismo.

PUNTUACIÓN FINAL **68**

Mario

Es uno de los 26 personajes. También están Yoshi, DK y cía, a los que se suman figuras de *Dragon Quest* como Limo, Angelo y Yangus.

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas







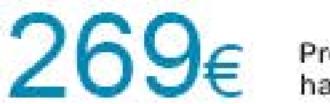






Exclusivo Carrefour





Precios válidos hasta el 6/02

139€



Compra ahora en nuestra tienda Online



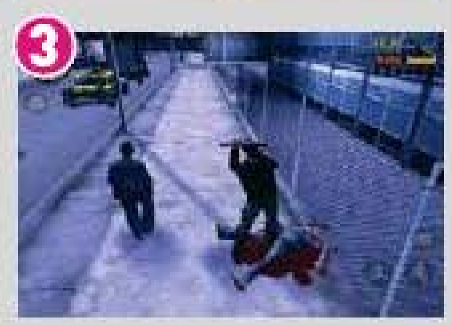
Accede a toda la información de tus juegos favoritos en











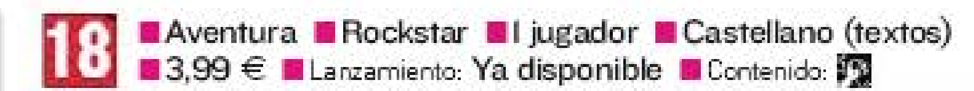
DESCARGABLE, PERO MATÓN

Aunque ahora nos lo podemos descargar para móviles o tablets por unos pocos euros, en lugar de pagar 60 por un DVD para consola, *GTA III* no ha cambiado.

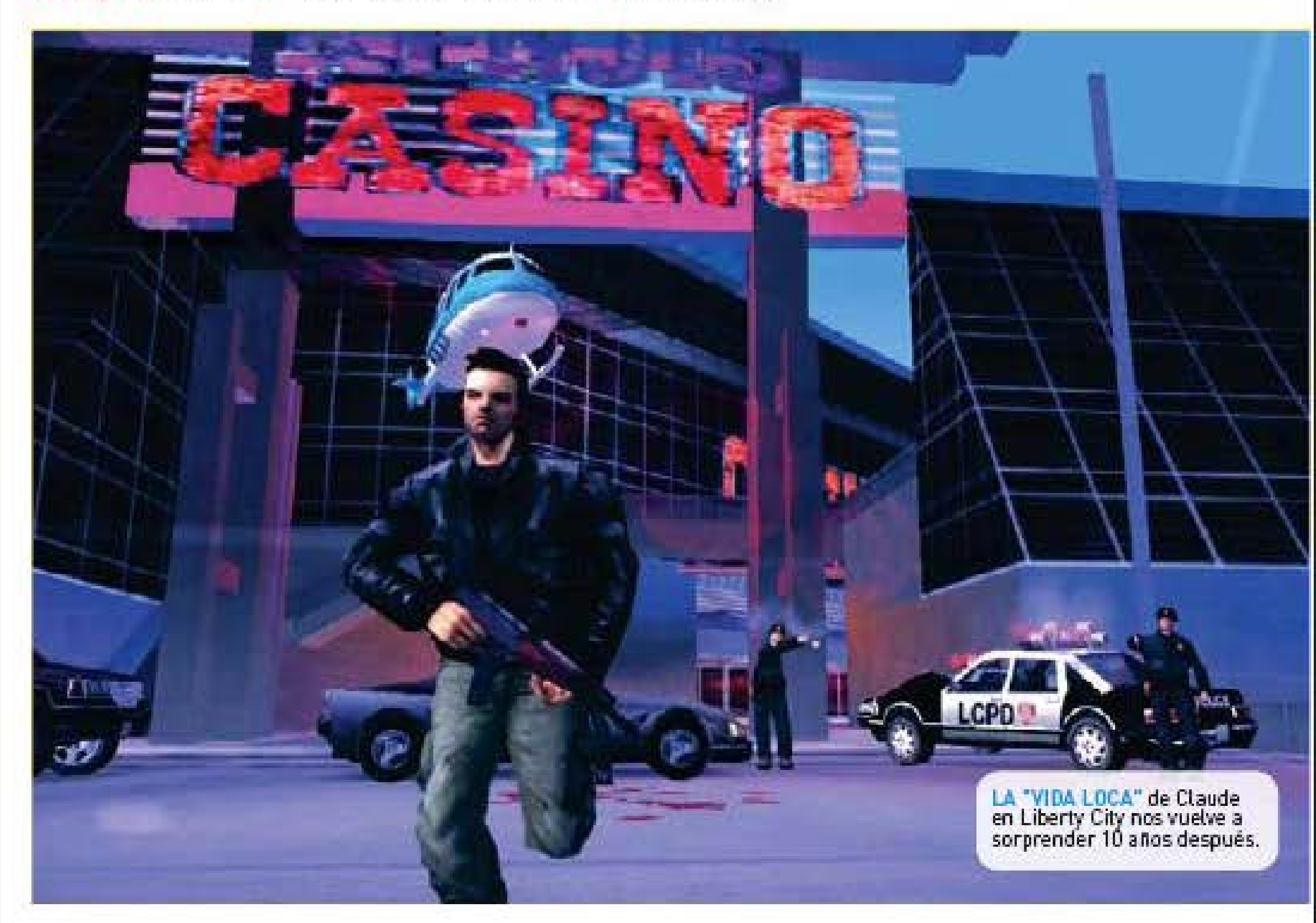
1. HABLAMOS CON TIPOS poco recomendables para que nos encarguen trabajos como transportar mujeres de "moral laxa" o asesinar a fulano de tal.

2. TENEMOS TOTAL LIBERTAD para movernos. Para cumplir con nuestra "noble" tarea, podemos robar cualquier coche o hacernos con armas.

3. LA VIOLENCIA sigue siendo una de las señas de identidad, algo que no cambiará por muchas entregas que se lancen y plataformas que visite.



18 ■ Aventura ■ Rockstar ■ 1 jugador ■ Castellano (textos)
■ 3,99 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:



LA "VIDA LOCA" de Claude en Liberty City nos vuelve a sorprender 10 años después.

Libertad en movilidad

GRAND THEFT AUTO III

Los móviles y los tablets ya sirven para casi todo... Por ejemplo, podemos pasarlo en grande robando coches y cumpliendo misiones para la mafia.

Claude

Sus cómplices se la juegan en un atraco y le pilla la poli. En su piel, todo nuestro empeño será convertirnos en un respetado mafioso y vengarnos.

■ **SI EN 2001** nos hubiesen dicho que dentro de 10 años jugaríamos a *GTA III* en un dispositivo portátil de pocos milímetros de grosor y pantalla táctil, seguramente nos habríamos muerto de la risa. Por aquél entonces, mientras que Steve Jobs presentaba el iPod, este juego era lo más potente que habíamos visto, en muchos sentidos, para consolas de sobremesa: su nivel gráfico (por el tamaño de los escenarios principalmente), la duración o la libertad del primer *GTA* en tres dimensiones sentaron cátedra en la industria. Ahora, todas esas virtudes representan de nuevo un punto de inflexión en la corta historia de los videojuegos "de verdad" para móviles y tablets.

→ **HEMOS VISTO OTROS INTENTOS DE "SANDBOX"** en iOS y Android, pero dan ganas de llorar si los comparamos con el control, la variedad o incluso la banda sonora de *GTA III*. Bien es cierto que el apartado gráfico se ha quedado un



Por Carlos Hergueta







LAS MISIONES SECUNDARIAS son algo imprescindible en *GTA*. Podemos hacer de taxistas o conductores de ambulancia.



¡FUERA DEL COCHE! Esta escena es una de las más clásicas de la saga. Hay un montón de vehículos "disponibles".



CUALQUIER ARMA sirve de ayuda cuando se trata de cumplir una misión. ¿No notáis cierto olor a chamusquina?



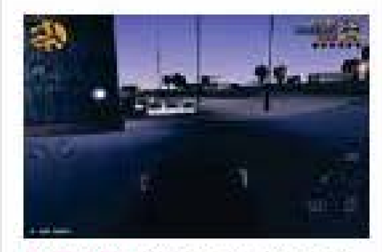
HAY RAMPAS POR TODA LA CIUDAD y es inevitable tratar de hacer el salto más largo posible, ya que tiene recompensa.

Un matón con mucho tacto

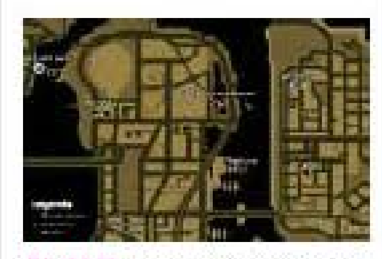
El principal cambio del nuevo *GTA III* es que ahora el control es 100% táctil... y no resulta del todo fiable.



DIRECCIÓN: El stick (o flechas al conducir) complica algo las cosas en los giros bruscos.



BOTONES: Cada acción tiene su propio botón. Son muchos y a veces cuesta acertar.



EL MAPA o la radio se controlan bien, pero están en las esquinas y llegar a ellos cuesta un poco.

LA GRAN BAZA DE GTA, ADEMÁS DE LA DIVERSIÓN, ES SU INCREÍBLE DURACIÓN

ESTE GTA SE DESARROLLA en el año 2000 y había muchos menos cibercafés y móviles. Si queréis misiones, tendréis que ir "a patita" a hablar con los mafiosos o mirar el busca e ir a una cabina para llamar.







poco anticuado y que la física de los coches resulta impredecible. En el apartado de mejoras, hay que destacar que podemos reiniciar automáticamente una misión cuando la pifiamos.

El billete a Liberty City merece la pena, y mucho. Coged el coche, armaos con lo primero que tengáis a mano (y cierta paciencia para dominar el control táctil) y preparaos para vivir la que en conjunto es la aventura móvil más grande del momento. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El desarrollo** sigue siendo tan variado y divertido como hace una década.
- **La duración** está muy por encima de la media de la mayoría de juegos móviles.

Lo peor

- **El control táctil**, ya que es un juego con muchos botones y resulta complicado.
- **Los gráficos** se han quedado algo desfasados con respecto a títulos punteros.

Alternativas

- **Gangstar Río:** Este sandbox tiene mejores gráficos que *GTA*, pero no resulta tan divertido.
- **Modern Combat 3:** Es una de las mejores formas de pegar tiros en iOS, muy al estilo de *Call of Duty*.

GRÁFICOS Mundo enorme y fluido, pero sin detalles deslumbrantes y con fallos.	87
SONIDO Horas de diálogos -en inglés- y una gran variedad de canciones y radios.	92
DURACIÓN 72 misiones principales y muchas secundarias... decenas de horas.	95
DIVERSIÓN El desarrollo es muy divertido, aunque el control es confuso.	88
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

La nostalgia es una poderosa arma para *GTA III*. Sin embargo, no se lo recomendamos a quienes lo jugaron en PS2, porque no encontrarán nada nuevo, y sí a aquellos que se lo perdieron, pues encontrarán un título móvil imprescindible.





EL APARTADO GRÁFICO es uno de los más bonitos que ha tenido cualquier juego descargable. Los monstruos resultan impresionantes.

PS3-360 | 12 ■ Aventura ■ Atlus ■ 1-3 jugadores ■ Castellano ■ 15 € /1200 ■ Ya disponible

TRINE 2

Un castillo es invadido por monstruos, así que toca eliminarlos con conjuros, flechas y espadazos. Eso sí, todos muy bonitos.

■ **LA MEZCLA ES LA CLAVE** en esta aventura. Por un lado, podemos elegir entre tres personajes distintos: un mago, una ladrona y un caballero, cada uno con sus habilidades únicas. Por otro, el desarrollo coge prestadas mecánicas de diferentes géneros. Hay abundantes zonas plataformeras, combates más propios de un beat ´em up, puzles y toques roleros, pues podemos distribuir nuestros puntos de experiencia para ganar más ventajas. Lo interesante es que podemos cambiar de un personaje a otro cuando queramos, o juntarnos con 2 amigos para cooperar en local u online.

→ **EL APARTADO VISUAL** es de esos que enamoran desde el principio. Aunque el desarrollo es 2D, nos movemos en vistosos escenarios tridimensionales plagados de fantasía y colorido. HC

Mago

Es el único que puede hacer levitar objetos o incluso generarlos de la nada. Y, por supuesto, tiene barba canosa.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	92
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	90

Valoración Variado, completo y muy, muy bonito. La única pega es que a veces es facilón, pero la experiencia global es enormemente satisfactoria.

PUNTUACIÓN FINAL **90**





Xbox 360 | CHOPLIFTER HD

16 ■ Acción ■ Konami ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 1200

¿OS ACORDÁIS DEL CLÁSICO ARCADE CHOPLIFTER, que ya en los años 80 nos proponía rescatar rehenes con nuestro helicóptero? Esta nueva versión nos propone un desarrollo muy similar, pero con gráficos puestos al día y una mayor variedad en el desarrollo: hay varios helicópteros para utilizar y disponemos de un enorme arsenal con el que deshacernos de los cazas, los demás helicópteros y... ¡los zombis que nos asedian! Por supuesto, aterrizar bien y rescatar a todas las víctimas sigue siendo crucial. Por cierto, buscad cameos de Duke Nukem o Super Meat Boy. La versión PS3 también llega en breve.



Valoración La mecánica 2D contrasta de maravilla con un frenético desarrollo. Que su lluvia de tiros no os despiste... **83**

PS3-Xbox 360 | AMY

16 ■ Aventura ■ Lexis ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 9,99 € / 800

LOS NO-MUERTOS INVADEN LA CIUDAD y la joven Lana quiere escapar. Pero para ello ha de escoltar a Amy, una niña autista que parece otorgarle inmunidad ante la infección. A partir de ahí arranca un "survival horror" en el que hemos de llevar de la mano a la zagala y coordinarnos con ella para superar los numerosos puzles (sí, al más puro estilo *Ico*), además de participar en algún combate muy básico... si conseguís que la atolondrada cámara no os descoloque.



Valoración Podía haber sido todo un descubrimiento, pero la torpe y reiterativa mecánica tira por tierra toda la atmósfera. **49**



PlayStation 3 ODDWORLD: STRANGER´S WRATH HD

12 ■ Aventura ■ Just Add Water ■ 1 Jugador
■ Castellano (textos) ■ 9,99 € / 800

STRANGER ES UN CAZARRECOMPENSAS en el inhóspito Oddworld y se dedica a atrapar delincuentes para acumular una enorme cantidad de dinero. ¿Por qué necesita con tanta urgencia la "pasta"? Tendréis que avanzar bastante para averiguarlo... Mientras, os tocará disfrutar de este híbrido entre juego de plataformas y 'shooter' subjetivo, en el que su divertida 'munición viva' tiene buena parte del protagonismo. Como muchos recordaréis, este juego salió originalmente en la primera Xbox, pero para la ocasión se han mejorado los modelos y las texturas, así como todo el apartado sonoro.

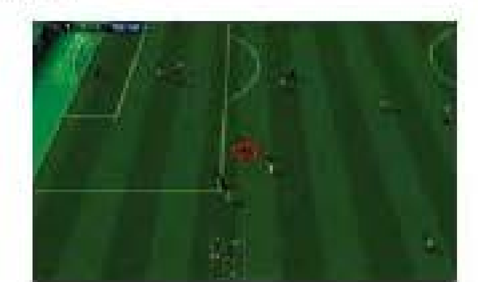


Valoración La historia, el control y la ambientación aún brillan con luz propia, si bien resulta un tanto corto y justo en lo técnico. **84**

Wii | FOOTBALL UP

3 ■ Fútbol ■ EnjoyUp Games ■ 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 500 Wii Points

AL ESTILO DEL MÍTICO KICK OFF, estos encuentros presentan un marcado tono arcade. Hay 50 selecciones nacionales y tres modos de juego: Partido Rápido, Copa Mundial (torneo de 8 equipos) y Entrenamiento. Los partidos son bastante entretenidos, y más si compartimos balonazos con un par de amiguetes. Ahora bien, el control, que tan sólo permite ir en 8 direcciones, es algo 'ortopédico' e impreciso: los jugadores no llevan el balón pegado al pie y los pases son "manuales". No obstante, su toque clásico y el dinamismo de sus partidos lo convierten en una buena opción para echarse unos partidos rápidos.

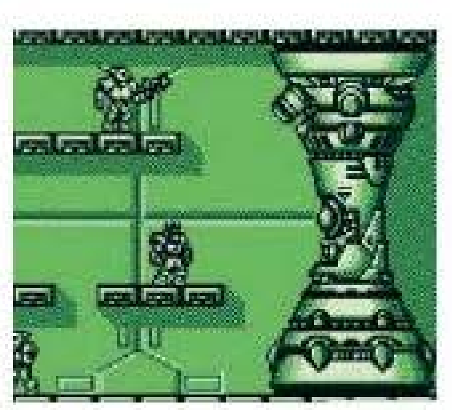


Valoración Su tono clásico, tanto a nivel gráfico como jugable, es acertado, aunque el control resulta demasiado impreciso. **67**

3DS | BIONIC COMMANDO

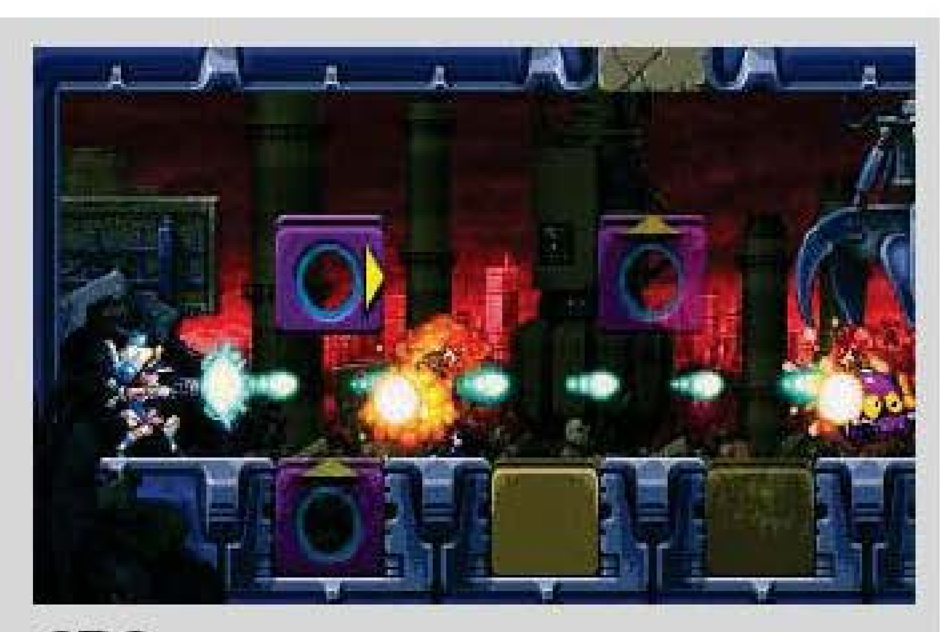
3 ■ Plataformas ■ Capcom ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 4 €

LA AVENTURA DE SPENCER PARA GAME BOY se lanzó en 1992 y ahora regresa con todo el sistema de juego intacto. Primero hay que sobrevolar los escenarios con nuestro helicóptero para buscar un buen sitio en el que aterrizar. Luego llega el "grueso" del juego: largos niveles plataformeros en los que balancearnos con nuestro brazo biónico, buscar power up y acabar con los soldados que 'apatrullan'. Acostumbrarse a los balanceos lleva su tiempo, pero luego resulta placentero.



Valoración Hay que "pelearse" con el sistema de control al principio. Una vez dominado, se une a una aventura completa. **80**





3DS
MIGHTY SWITCH FORCE



LA SUPER POLICÍA PATRICIA TIENE UNA DURA MISIÓN: atrapar a cinco escurridizos criminales a lo largo de dieciséis escenarios plagados de plataformas. Así pues, nos toca saltar mucho, disparar a los malos y, sobre todo, resolver una ingente cantidad de puzles. Esto se debe al particular poder a nuestra disposición: al pulsar un botón, hacemos que las plataformas que están al fondo se coloquen delante (y así podamos "posarnos" sobre ellas) y viceversa. Alternar esas plataformas delanteras y traseras es la clave para superar toda clase de enigmas "plataformiles." Pero, ¡ojo! Los niveles son contrarreloj, así que hay que pensar rápido las soluciones.

Valoración Una aventura colorida, original y bien diseñada, si bien el ajustado crono puede frustrar en alguna ocasión. **85**

PS3-360 | ALL ZOMBIES MUST DIE!

16 ■ Acción ■ DoubleSix ■ 1-4 Jugadores ■ Castellano (textos) ■ 9,99 €/800

¿¿MÁS ZOMBIS?? ¡Vaya mesecito llevamos! Pues sí, otra invasión, que esta vez toca atajar a base de disparos y algún toque de RPG (básicamente, acumular puntos de experiencia para mejorar a nuestro personaje). Al estilo de clásicos como *Hunter*, podemos aliarnos con otros tres compis (por alguna absurda razón, sólo en juego local) para masacrar a todos los pútridos



y recolectar los items de rigor. Una vez cumplida es tarea... toca repetirla una y otra vez en los siguientes niveles.

Valoración El enfoque humorístico mola (ojo a las bromas sobre videojuegos), pero las misiones se repiten más que el ajo. **68**

PS3-PSP | GALAXY FIGHT

12 ■ Lucha ■ Sunsoft ■ 1 ó 2 Jugadores ■ Inglés ■ 6 €

EL GÉNERO DE LA LUCHA siguió dando guerra durante la época de las 32 bits. Uno de los títulos de esa época fue *Galaxy Fight*, que ahora llega a la serie PS Imports (curioso, pues el juego sí salió en versión PAL allá por 1996). 8 luchadores de temática "espacial" se dan de tollinas combinando tres botones de ataque y algunos golpes especiales no particularmente vistosos. Destacan los escenarios infinitos (sí, podemos movernos



lateralmente todo lo que queramos) y el ritmo rápido de los combos, pero todo tiene un aire un tanto genérico y descafeinado. Si os molan los arcades sencillitos...

Valoración En 1996 le dimos un 77... y no le han sentado bien estos años de diferencia. No es malo, pero se queda algo corto. **60**

PSP | CORPSE PARTY

18 ■ Aventura ■ Team GrisGris ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 14,99 €

8 ESTUDIANTES SON TRANSPORTADOS misteriosamente a una vieja escuela en la que tuvieron lugar crueles y misteriosos asesinatos. La misión de los zagales será reunirse y escapar, antes de que los fantasmas de aquella masacre acaben con ellos. Cada uno ve una dimensión distinta de la escuela y todos han de resolver puzles y enfrentarse a sangrientas escenas. Hay muchos finales diferentes... la mayoría de ellos, muy gore.





Valoración El sonido y la trama dan miedo, pero a veces el desarrollo se hace muy laberíntico y se nos obliga a reiniciar muchas tareas. **80**



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!



¡Reserva tus juegos en GAME y aprovecha todas sus ventajas!

Final Fantasy XIII-2



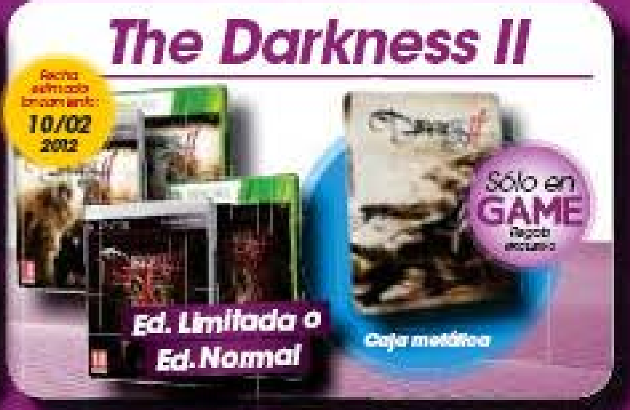
Promoción limitada hasta fin de existencias.

Kingdoms of Amalur: Reckoning



Promoción limitada a 1.500 uds. (PS3), 750 uds. (Xbox 360) y 150 uds (PC)

The Darkness II



Promoción limitada a 1.900 unidades.

Syndicate




Promoción limitada hasta fin de existencias.

Soul Calibur V



Promoción limitada a 1.000 unidades.

Saint Seiya: Batalla por el Santuario



Promoción limitada a 1.000 unidades.

Mass Effect 3



Promoción limitada hasta fin de existencias.

Grand Slam Tennis 2



Promoción limitada hasta fin de existencias.

Max Payne 3 Ed. Esp.



Promoción limitada a 1.400 uds. (PS3) y 450 uds (Xbox 360).

Reserva PS VITA

PlayStation Vita

por 30€ que te descontaremos del precio final



Y además con tu reserva conseguirás:

Sólo en GAME con tu reserva

- Auriculares Oficiales PlayStation Vita
- Bolsa para transportar la PS Vita y accesorios.
- Descuento de 20€ en la compra de Virtua Tennis 4 Edición World Tour
- 5€ de descuento en una selección de juegos de PlayStation Network.
- 1 Aplicación exclusiva.
- Contenido digital para Playstation Home y PSN



5€ dto.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 29/02/12. Impuestos incluidos.

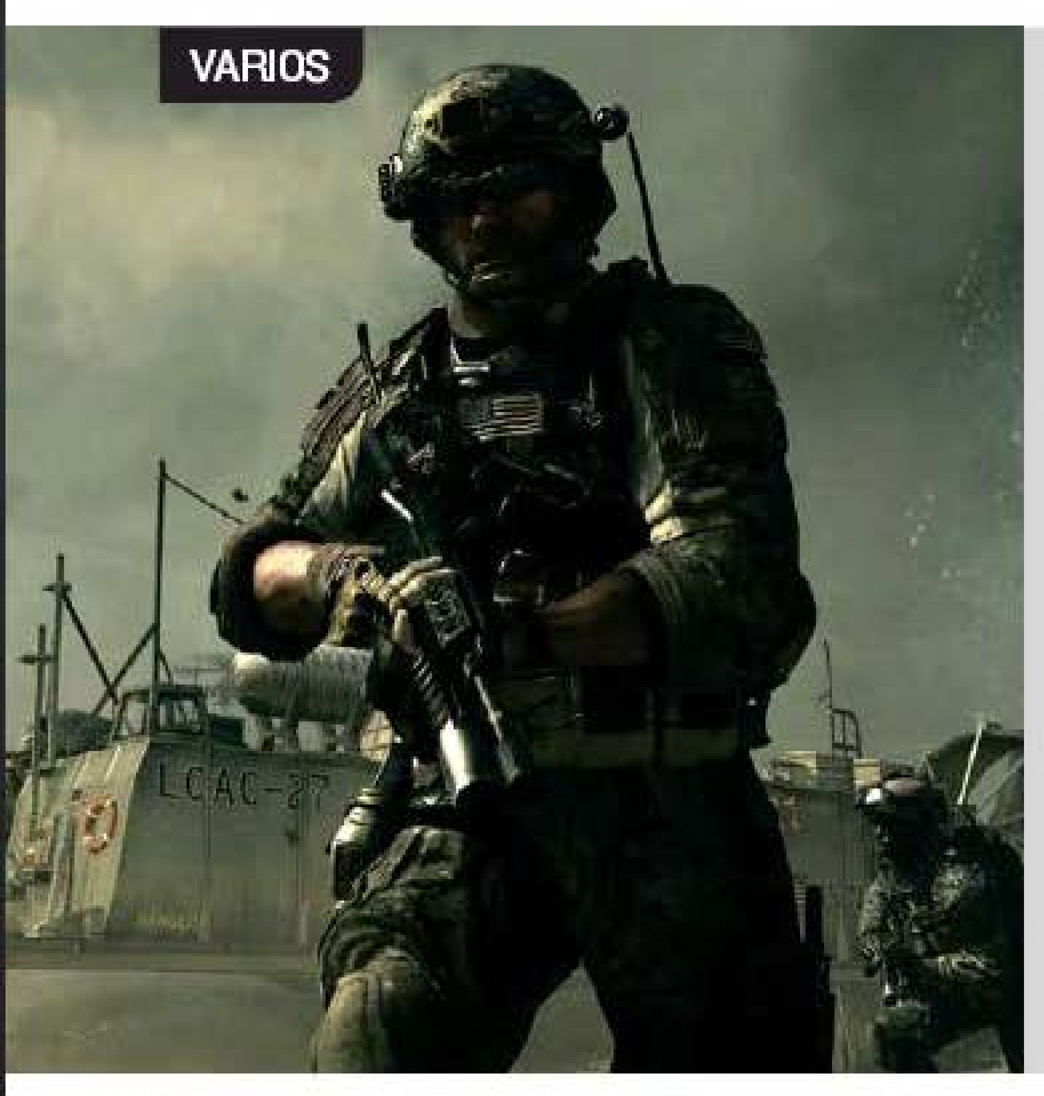
www.GAME.es



265 tiendas en toda España

GAME
Tu especialista en videojuegos

VARIOS



COD MODERN WARFARE 3

PS3-Xbox 360 | Precio: N/D

Temporada de DLC

EL CONTENIDO DESCARGABLE COMIENZA a llegar a este juego, pero lo hará de una forma especial que queremos explicaros. Los desarrolladores han prometido que habrá un flujo mensual de contenidos nuevos, pero en diferentes plazos. Los usuarios de Call of Duty Elite Premium para 360 serán los primeros en recibirlo. Luego, los de Elite Premium para PS3. Después los usuarios normales de 360 y, por último, los normales de PS3. El primer pack con dos mapas (Piazza y Liberation, pantalla de abajo) acaba de llegar el 24 de enero.

VALORACIÓN N/D



PERSONAJE



KING OF FIGHTERS XIII

PS3-Xbox 360

3,99 €/400

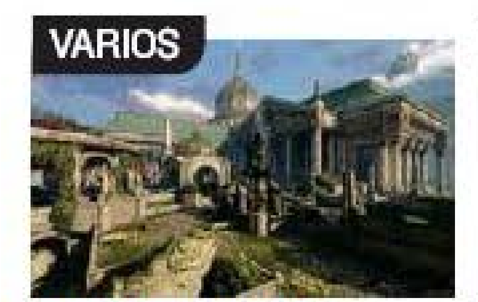
Mister Karate

UNO DE LOS TIPOS MÁS DUROS de la franquicia regresa con su habitual glosario de golpes a media distancia. Verlo en movimiento es una gozada, pero... ¿4 € por un personaje? ¿En serio?

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



GEARS OF WAR 3

Xbox 360 | 800

Fenix Rising

UN PACK DE LO MÁS COMPLETO si eres un loco del multijugador: cinco mapas nuevos, 4 personajes más para la plantilla y un renovado sistema de progresión de experiencia, parecido al modo prestigio de los *Modern Warfare*, con armas especiales como premio.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

PS3-Xbox 360 | 3,99 € / 320

Pack Antepasados

AUMENTAD LA VARIEDAD DEL MULTIJUGADOR con este pack, que incluye 4 nuevos personajes (2 corsarios, una forajida y un gladiador), más burlas y armas, objetos personalizables y, para los más "completistas", más logros y trofeos.

VALORACIÓN ★★★☆☆

TRAJES



ULTIMATE MARVEL VERSUS CAPCOM 3

PS3-Xbox 360 | 3,99 € / 320

Mujeres Fatales

EL QUINTO PACK DE TRAJES incluye atuendos para Morrigan, Chun-Li, X-23 y Storm (¡con ese look de los ochenta, oh yeah!). También se acaban de lanzar el pack Villanos y Nueva Era de Héroes, ambos por el mismo precio. ¡Hazte con todos!

VALORACIÓN ★★☆☆☆

MISIONES



SAINTS ROW THE THIRD

PS3-Xbox 360 | 6,99 € / 560

Genkibowl VII

CUATRO NUEVAS PRUEBAS dentro del entorno del profesor Genki se reúnen en esta recopilación. Por supuesto, cargadas con todo el humor del que es capaz nuestro gato animado favorito y con un especial protagonismo para las mascotas Sad Panda, Angry Tiger y Sexy Kitten.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



FINAL FANTASY XIII-2

Un viaje a las Ruinas de Bresha a cargo de Noel y Serah es lo que nos ofrece esta esperada demo, en la que también se incluye el combate contra el mastodóntico Atlas. Es una oportunidad perfecta para empezar a conocer a los nuevos personajes y, de paso, familiarizarse con el sistema de combate, que ha cambiado mucho con respecto al juego anterior. Esta demo ya está disponible tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360.



THE DARKNESS II

El juego de acción más siniestro del momento acaba de llegar en forma de demo a PS3 y 360, para que experimentemos los nuevos poderes de la Oscuridad y nos hagamos una primera idea de la trama. ¡Pobre Jackie, han vuelto a jugársela!



ASURA´S WRATH

Un paseo por dos niveles del juego (Victoria Vacua y La Lección Final) es lo que ofrece esta completa demo, cuyos puntos culminantes son los combates contra Wyzen (un tipo tan grande como un planeta) y Augus, el antiguo mentor de nuestro héroe.

MULTIMEDIA



MASS EFFECT 3

La edición de coleccionista de este juego guarda montones de extras que pueden tentaros. En este vídeo podéis verlos por separado junto a una sencilla descripción. ¿Pillaréis esta versión?



TOP GUN: HARD LOCK

El clásico de los 80 vuelve en forma de videojuego para 360 y PS3. Si queréis echarle un primer vistazo, no os perdáis este primer avance, que incluye secuencias de vuelo... y la música de la peli. ¡Adelante, ídolos del aire!



CONCURSO ZELDA FLIPNOTE

Con motivo del aniversario de Zelda, Nintendo organizó un concurso en el que había que crear una animación basada en *Zelda* con el Flipnote Studio. Ahora podéis ver los trabajos ganadores en 3DS.



KINGDOMS OF AMALUR

El enorme mundo de Amalur está a punto de ver la luz, así que podéis encontrar varios vídeos que explican el sistema de juego y la trama, tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360.

NOTICIAS

LLUVIA DE CLÁSICOS DE PSONE



PS3 y PSP reciben tres nuevos títulos descargables, venidos de su "abuela", la primera PlayStation. Clásicos como *Wild Arms*, *Fear Effect* o *Mickey´s Wild Adventure* ya están disponibles.

DEMOS PARA 3DS

Por fin comienzan a llegar las primeras demos para Nintendo 3DS. Los primeros han sido *Resident Evil Revelations* y *Cooking Mama 4*.

MUERTOS EN PSN

Sega anunciado que 2 entregas de *The House of the Dead* están a puntito de "infectar" nuestra PlayStation 3. *The House of the Dead 3* llegará el 7 de febrero, mientras que la cuarta parte lo hará en primavera. Ambos usarán Move.

DOOM RELANZADO

Allá por 2006, el *Doom* original fue lanzado como descargable en Xbox 360, pero su ventana de publicación expiró hace tiempo y hace varios meses que no estaba a la venta. Ahora, el juego ha sido relanzado en la consola, a un precio de 400 .

HACIENDO TURISMO

La nueva Actualización de funcionalidad 2.03 para *Gran Turismo 5*, que incorpora nuevos temas de colores y fondos de pantalla, además de ligeros cambios en la jugabilidad. A este parche se une el Pack de Coches 3, con 6 nuevos vehículos por 5,99 € y el pack de pruebas de velocidad, con un circuito ovalado a 3,99 €.

La web del mes



LA PÁGINA DE MEAGAN MARIE

Desde http://www.meagan-marie.com/ esta chica tan prolífica nos enseña sus curradísimos cosplays y escribe artículos acerca del diseño, el merchandising y muchos otros aspectos "frikis" del mundo del videojuego. Es de lo más interesante, pero está en inglés.

LOS MEJORES

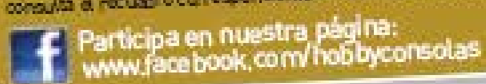
TOP JUEGOS

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS



Puesto	Juego	Plataforma	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Zelda Skyword Sword	Wii	↑	3	2
2	Uncharted 3	PS3	↓	1	3
3	The Elder Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360	↑	4	2
4	Gears of War 3	XBOX 360	↑	7	4
5	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360	↓	2	3
6	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360	↑	8	3
7	Dark Souls	PS3 - XBOX 360	!	-	1
8	Battlefield 3	PS3 - XBOX 360	↓	6	2
9	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	R	-	1
10	Assassin´s Creed: Revelations	PS3 - XBOX 360	↓	5	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R** REENTRADA EN LISTA



LOS MÁS ESPERADOS

1 GTA V
PS3 - XBOX 360
Nada, que no hay manera. La vuelta de *GTA* se ha acomodado en el primer puesto y no lo suelta. ¿Habrá alguien capaz de destronarle?
FECHA: SIN DETERMINAR



2 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360
Aunque si hay alguien con posibilidades de lograr todo lo que se proponga, esa es la señorita Croft, que ha entrado en la lista pegando muy fuerte.
FECHA: SEPTIEMBRE



3 Mass Effect 3
PS3 - XBOX 360
Dejamos los subterráneos y las cuevas inexploradas para ascender hasta el espacio exterior, donde el Comandante Shepard volverá a darlo todo.
FECHA: MARZO



4 Max Payne 3
PS3 - XBOX 360
Un Max Payne más hastiado, cínico y sanguinario que nunca protagonizará la tercera entrega de la saga, que está desarrollando Rockstar.
FECHA: MARZO

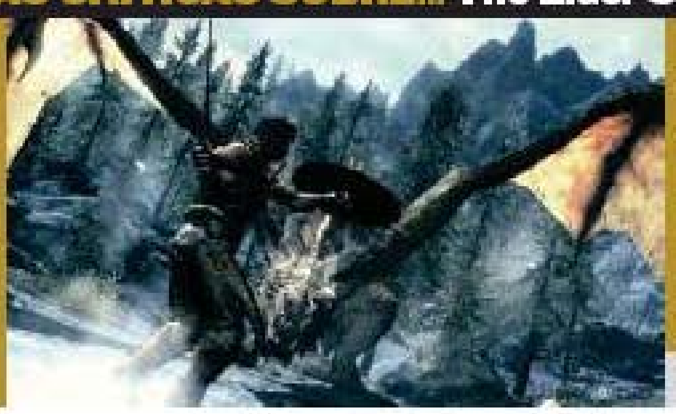


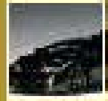
5 Bioshock Infinite
PS3 - XBOX 360
Y si el ex detective Payne estará cambiado, esperad a visitar Columbia, la novedosa (y flotante) ciudad de Bioshock.
FECHA: SIN DETERMINAR

La lista de Los Más Esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... The Elder Scrolls V: Skyrim

La valoración de Hobby Consolas (nº 243) fue de 96. Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Tan grande que asusta

Adriá Pinyol

"Graficazos y una historia superinteresante. La única "pega" es que hay demasiadas misiones secundarias... ".

NOTA 95



El mejor RPG de 2011

Daniel Tony

"Seré breve: es un juegazo con gráficos increíbles y una duración que puede superar las 300 horas. Sin duda el RPG de 2011".

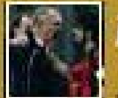
NOTA 99



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	Zelda Skyward Sword (Wii)	95	97/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	40/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	100/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	10/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	7,5/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	10/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	Skyrim (PS3 - XBOX 360)	95	96/100 "Es uno de los grandes juegos del año (como poco)"	40/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	95/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	9,5/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	9,0/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos 'bugs'"	9/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	Batman: Arkham City (PS3 - XBOX 360)	94	94/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	37/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	95/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	10/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	9,0/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	9/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	Gears of War 3 (XBOX 360)	93	94/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	39/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	90/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	9,5/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	9,5/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	9/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	Uncharted 3 (PS3)	93	96/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	35/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	95/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	9,5/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	9,0/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	9/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	CoD: Modern Warfare 3 (PS3 - XBOX 360)	91	95/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	39/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	90/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	9,0/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	8,5/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	9/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	Forza Motorsport 4 (XBOX 360)	90	94/100 "Está a la altura de los mejores de la historia del género"	38/40 "Una calidad gráfica para quitarse el sombrero"	95/100 "Un simulador de velocidad que va más allá"	9,3/10 "Aún con pocos cambios, es una experiencia fresca"	8,5/10 "Se limita a mejorar todo lo que vimos en Forza 3"	8/10 "Ligeramente más excitante que Gran Turismo 5"
8	Super Mario 3D Land (3DS)	89	93/100 "Prohibido perderse este estandarte de 3DS"	38/40 "Usa las 3D de una forma muy hábil para crear retos"	95/100 "Si tienes 3DS no puedes perdértelo de ninguna manera"	9,3/10 "Mantiene la calidad de la saga y logra innovar"	8,0/10 "Un buen ejemplo de creatividad, diseño y diversión"	8/10 "Las 3D aportan un soplo de aire fresco a la saga"
9	Battlefield 3 (PS3 - XBOX 360)	88	91/100 "La campaña cojea frente al intenso multijugador"	36/40 "El modo online es exquisito y está lleno de posibilidades"	90/100 "Ofrece un inolvidable y de primera clase juego online"	9,3/10 "La entrega más pulida y completa de toda la saga"	8,5/10 "Los gráficos son correctos pero su online es genial."	8/10 "La campaña mola pero el multijugador es épico"
10	Catherine (PS3 - XBOX 360)	81	88/100 "Un puzle disfrazado de aventura, con un diseño personal"	35/40 "Un juego impactante y exclusivo para adultos"	90/100 "Si superáis su aspecto y dificultad, os encantará"	7,0/10 "Brilla pero no deslumbra, y no logra convencer"	8,5/10 "Es inmersivo, profundo y distinto a cualquier juego"	7/10 "Bonito, intenso, bizarro... pero también frustrante"

Los juegos de la lista de La Opinión de la Prensa Mundial se eligen por la redacción entre los más populares del momento.

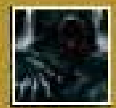


¡Malditos "bugs"!

José García

"Sus gráficos son geniales y su historia engancha, pero los "bugs" estorban bastante. Aunque puede ser Juego del Año".

NOTA 95

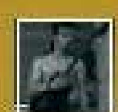


¡¡¡Fus Ro Dah!!!

Manuel Noval

"Una obra maestra que no debe faltar en cualquier colección. Buenos gráficos, impresionante historia y duración brutal".

NOTA 99

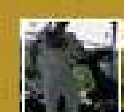


Un juego "vivo"

Israel Santiago

"*TES V: Skyrim*, por su enorme duración, variedad, geniales gráficos y "sensación de vida" es el juego del año... o del siglo".

NOTA 99



un diamante en bruto

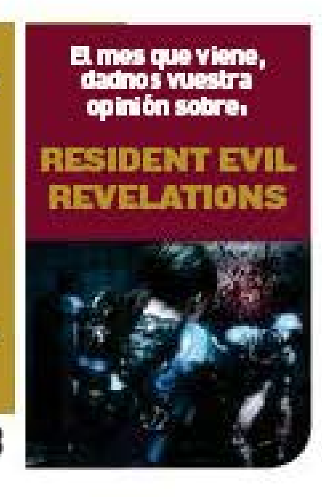
Jorge Dante

" Es un gran juego, con muchas posibilidades y una duración increíble, pero algunos "bugs" lo estropean, sobre todo en la versión de PS3".

NOTA 93

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

RESIDENT EVIL REVELATIONS



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	69,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	59,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	65,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Mass Effect 2	95	29,90 €
3 Final Fantasy XIII-2	92	61,50 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El ju

FINAL FANTASY XIII-2

Este nuevo *Final Fantasy* llega acompañado de un montón de novedades respecto a su predecesor, como el sistema reclutamiento monstruos, la inclusión de QTE y puzles, y los viajes en el tiempo.

Wii



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	39,95 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios

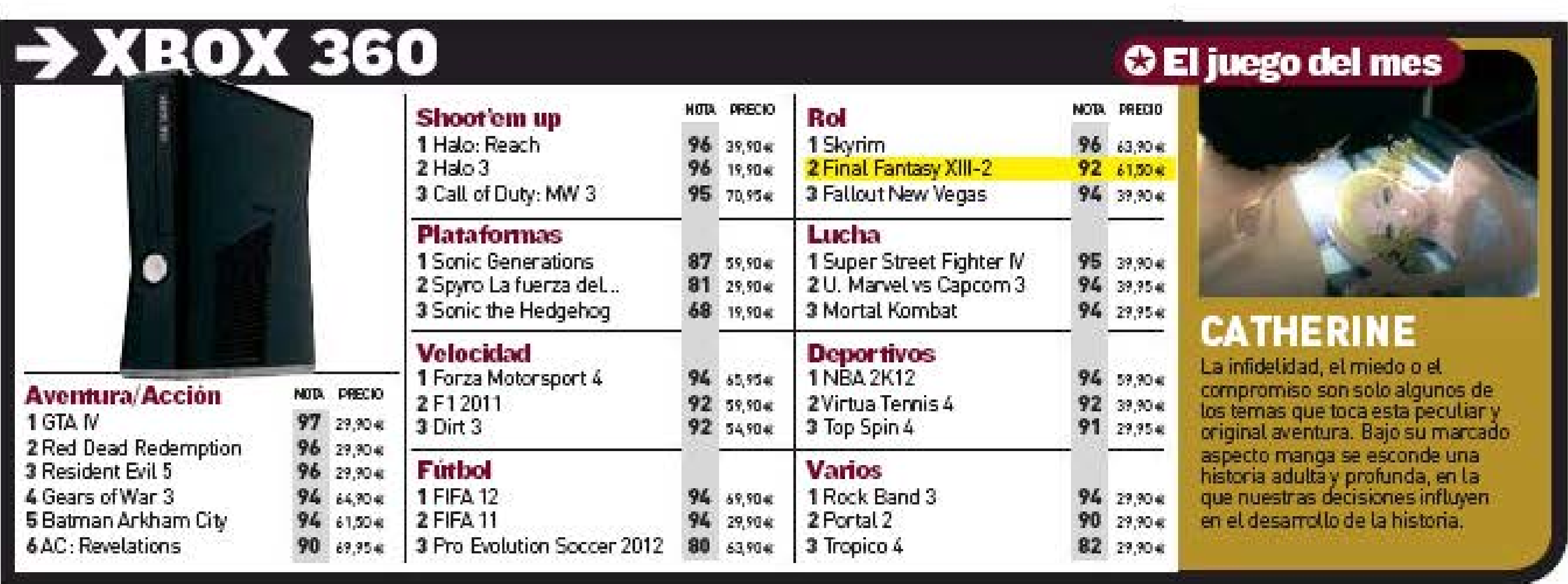
	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

THE LAST STORY

Los amantes de los RPG japoneses están de enhorabuena. Vale, ya sabemos que la frase es un topicazo, pero os aseguramos que la calidad de este juego va a hacer que recuperemos toda la confianza en el género. Se ha hecho de rogar, pero ¡ya lo tenemos con nosotros!

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	64,90 €
5 Batman Arkham City	94	61,50 €
6 AC: Revelations	90	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	59,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	65,95 €
2 F1 2011	92	59,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	69,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	63,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Final Fantasy XIII-2	92	61,50 €
3 Fallout New Vegas	94	39,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	59,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

CATHERINE

La infidelidad, el miedo o el compromiso son solo algunos de los temas que toca esta peculiar y original aventura. Bajo su marcado aspecto manga se esconde una historia adulta y profunda, en la que nuestras decisiones influyen en el desarrollo de la historia.



PSP



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90€
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90€
3 God of War: Ghost of Sparta	95	9,90€
4 God of War: Chains...	95	9,90€
5 MGS: Peace Walker	94	19,90€
6 Silent Hill Origins	94	19,90€

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90€
2 Socom Fireteam Bravo	90	9,90€
3 Medal of Honor Heroes 2	86	9,90€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90€
2 Crush	90	19,90€
3 Jack & Daxter	88	19,90€

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	19,90€
2 Midnight Club L.A.	91	19,90€
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90€

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90€
2 Pro Evolution 2008	91	19,90€
3 FIFA 08	90	19,90€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90€
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90€
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90€

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90€
2 Tekken 6	93	19,90€
3 Soul Calibur	90	19,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90€
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90€
3 Everybody´s Golf	87	9,90€

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90€
2 Gitaroo Man	83	9,90€
3 Ape Academy	81	9,90€

✪ El juego del mes



LITTLE BIG PLANET

Con Vita a la vuelta de la esquina, la escasez de lanzamientos en PSP empieza a ser algo habitual. Aunque está claro que esta "nimiedad" no va a hacer que dejemos de jugar ¿verdad? Así que, si no nos sacan juegos... ¿por qué no hacerlos nosotros mismos con el editor de *Little Big Planet*? ¡Si es que valemos "pa tó"!

NINTENDO DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90€
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90€
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90€
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90€
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90€
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90€

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90€
2 Big Bang Mini	83	19,90€
3 Nanostray	81	29,90€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90€
2 New Super Mario Bros	93	39,90€
3 Yoshi's Island DS	90	39,90€

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90€
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90€

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90€
2 FIFA 08	83	19,90€
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90€
2 Chrono Trigger	93	39,90€
3 The World Ends With You	92	29,90€

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90€
2 Bleach	89	19,90€
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90€
2 Touch Golf	86	19,90€
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90€

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90€
2 Meteos	91	29,90€
3 WarioWare DIT	90	39,90€

✪ El juego del mes



WARIO WARE: DO IT YOURSELF

Al igual que PSP, DS tampoco va sobrada de novedades últimamente, pero eso tampoco es un impedimento para seguir disfrutando de la consola y de sus múltiples posibilidades, que nos permiten, por ejemplo, crear divertidísimos microjuegos.

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95€
2 Resident Evil Revelations	93	45,95€
3 Star Fox 64 3D	88	45,95€
4 RE The Mercenaries	82	45,95€
5 Cave Story 3D	82	40,95€
6 Samurai Warriors Chr.	81	51,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	87	45,95€
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95€
3 Sports Island	71	39,95€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95€
2 Rabbids 3D	75	45,95€
3 No disponible	—	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Kart 7	89	45,95€
2 Ridge Racer 3D	78	45,95€
3 No disponible	—	

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95€
2 Ace Combat AHL	73	45,95€
3 Steel Diver	60	45,95€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90€
2 Los Sims 3	62	49,95€
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95€
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95€
3 WWE Allstars	77	39,95€

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95€
2 Crush 3D	75	49,95€
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95€

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95€
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95€
3 Sudoku 3D	50	39,95€

✪ El juego del mes



ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON LEGACY

Salió el mes pasado, pero nunca es tarde para disfrutar de estos emocionantes combates aéreos. Aunque no es la mejor entrega de la saga, la posibilidad de pilotar un caza en 3D y en cualquier parte no es para desaprovecharla.



→ PSP



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90€
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90€
3 God of War: Ghost of Sparta	95	9,90€
4 God of War: Chains...	95	9,90€
5 MGS: Peace Walker	94	19,90€
6 Silent Hill Origins	94	19,90€

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90€
2 Socom Fireteam Bravo	90	9,90€
3 Medal of Honor Heroes 2	86	9,90€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90€
2 Crush	90	19,90€
3 Jack & Daxter	88	19,90€

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	19,90€
2 Midnight Club L.A.	91	19,90€
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90€

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90€
2 Pro Evolution 2008	91	19,90€
3 FIFA 08	90	19,90€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90€
2 Monster Hunter F.U.	92	9,90€
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90€

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90€
2 Tekken 6	93	19,90€
3 Soul Calibur	90	19,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90€
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90€
3 Everybody´s Golf	87	9,90€

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90€
2 Gitaroo Man	83	9,90€
3 Ape Academy	81	9,90€

✪ El juego del mes



LITTLE BIG PLANET

Con Vita a la vuelta de la esquina, la escasez de lanzamientos en PSP empieza a ser algo habitual. Aunque está claro que esta "nimiedad" no va a hacer que dejemos de jugar ¿verdad? Así que, si no nos sacan juegos... ¿por qué no hacerlos nosotros mismos con el editor de *Little Big Planet*? ¡Si es que valemos "pa tó"!

→ NINTENDO DS

Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90€
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90€
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90€
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90€
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90€
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90€

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90€
2 Big Bang Mini	83	19,90€
3 Nanostray	81	29,90€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90€
2 New Super Mario Bros	93	39,90€
3 Yoshi's Island DS	90	39,90€

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90€
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90€

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90€
2 FIFA 08	83	19,90€
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90€
2 Chrono Trigger	93	39,90€
3 The World Ends With You	92	29,90€

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90€
2 Bleach	89	19,90€
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90€
2 Touch Golf	86	19,90€
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90€

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90€
2 Meteos	91	29,90€
3 WarioWare DIT	90	39,90€

✪ El juego del mes



WARIO WARE: DO IT YOURSELF

Al igual que PSP, DS tampoco va sobrada de novedades últimamente, pero eso tampoco es un impedimento para seguir disfrutando de la consola y de sus múltiples posibilidades, que nos permiten, por ejemplo, crear divertidísimos microjuegos.

→ NINTENDO 3DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95€
2 Resident Evil Revelations	93	45,95€
3 Star Fox 64 3D	88	45,95€
4 RE The Mercenaries	82	45,95€
5 Cave Story 3D	82	40,95€
6 Samurai Warriors Chr.	81	51,90€

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	87	45,95€
2 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95€
3 Sports Island	71	39,95€

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95€
2 Rabbids 3D	75	45,95€
3 No disponible	—	

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Kart 7	89	45,95€
2 Ridge Racer 3D	78	45,95€
3 No disponible	—	

Simulador

	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95€
2 Ace Combat AHL	73	45,95€
3 Steel Diver	60	45,95€

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Dragon Quest VI	78	19,90€
2 Los Sims 3	62	49,95€
3 No disponible	--	

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95€
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95€
3 WWE Allstars	77	39,95€

Habilidad

	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95€
2 Crush 3D	75	49,95€
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95€

Varios

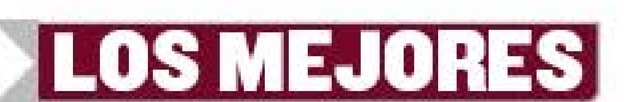
	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95€
2 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95€
3 Sudoku 3D	50	39,95€

✪ El juego del mes



ACE COMBAT
ASSAULT HORIZON LEGACY

Salió el mes pasado, pero nunca es tarde para disfrutar de estos emocionantes combates aéreos. Aunque no es la mejor entrega de la saga, la posibilidad de pilotar un caza en 3D y en cualquier parte no es para desaprovecharla.

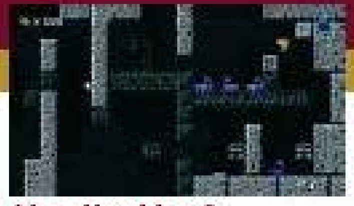


TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB



Aban Hawkins & the 1000 Spikes
Este pequeño Indiana Jones participa en una aventura de estilo retro y alta dificultad.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Aban Hawkins & the 1000...	80	22 MB

Store PS3 + PSP

CLÁSICOS PS: Los originales de la primera PlayStation

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Tekken 2	4,99 €	600 MB
4	Tomb Raider II	4,99 €	600 MB
5	Silent Hill	6,99 €	N/D



Ace Armstrong vs Space Scumbags
Los matamarcianos dan caña en uno de los títulos más complicados de PS Network.

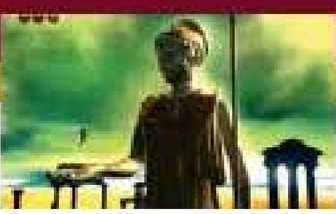
MINIS: Juegos de poco tamaño... y precio

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Trine 2	15 €	1080 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Nyxquest
Uno de los juegos más importantes del catálogo descargable de Wii es "made in Spain". ¡Toma ya!

Canal Tienda Wii

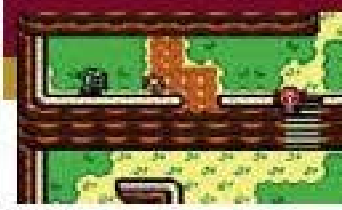
Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	1200 WP	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
4	Tetris Party Live	500 WP	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	800 WP	121 Bloques



Zelda: Link´s Awakening
Esta aventura de Link marcó una época y sigue maravillándonos hoy en día... Más, si está coloreada.

Canal Tienda 3DS

3DS WARE: Novedades y clásicos, rediseñados para 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Land 2 (GB)	4 €	44 bloques
3	Zelda: Four Swords Advent.	Gratis	60 bloques
4	Mighty Switch Force	6 €	1621 bloques
5	Pullblox	6 €	170 bloques

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Uncharted 3	PS3
2	Resident Evil Rev.	3DS
3	FIFA 12	PS3
4	Forza Motorsport 4	360
5	Batman: Arkham City	PS3
6	Gears of War 3	XBOX 360
7	Gran Turismo 5	PS3
8	Zelda Skyward Sword	Wii
9	Singstar	PS3
10	Metal Gear Solid 4	PS3

Javier Abad

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Uncharted 3	PS3
3	Gears of War 3	XBOX 360
4	Zelda Skyward Sword	Wii
5	Super Mario 3D Land	3DS
6	Batman: Arkham City	PS3
7	Resident Evil Rev.	3DS
8	Red Dead Redemp.	360
9	Skyrim	PS3
10	L.A. Noire	PS3

David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	XBOX 360
4	Red Dead Redemp...	PS3
5	Uncharted 3	PS3
6	Batman: Arkham City	PS3
7	Battlefield 3	XBOX 360
8	Catherine	XBOX 360
9	Gears of War 3	XBOX 360
10	Zelda Skyward Sword	Wii

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	3DS
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Portal 2	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Saints Row 3	XBOX 360
9	Little Big Planet 2	PS3
10	Gears of War 3	XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	Uncharted 3	PS3
2	Gears of War 3	XBOX 360
3	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360
4	Batman: Arkham City	PS3 - XBOX 360
5	Resident Evil Revelations	3DS

LOS 5 MEJORES JUEGOS PARA...

Ligar (virtualmente)

El cada vez más complejo desarrollo de los juegos nos permite realizar casi cualquier acción. Qué, ¿salimos de "caza"?


PS3 - Xbox 360 62,95 €

1 CATHERINE

En esta original aventura que se estrena justo ahora en nuestras consolas somos protagonistas de un intenso triángulo amoroso en el que nos toca elegir entre nuestra novia y una nueva chica. Como veis, no se corta un pelo a la hora de mostrar escenas subiditas de tono.


PS3 - Xbox 360 26,95 €

2 GTA IV

Desde una relación formal a citas concertadas por Internet. A Niko Bellic se le dan bien las mujeres y en nuestra mano está decidir que tipo de ligón es.


PS3 - Xbox 360 19,90 €

3 MASS EFFECT 2

No solo de cumplir misiones y extraer minerales vive el (o la) Comandante Shepard. También se relaja ligando con otros miembros de la tripulación.


Xbox 360 29,95 €

4 FABLE III

En este juego de rol no es que puedas ligar y casarte... ¡es que hasta puedes tener descendencia!


PS3 - Xbox 360 59,90 €

5 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

No sabemos que es lo que tiene el Amuleto de Mara que les vuelve locos y locas. Es lucir esta joya y se nos tiran al cuello. ¡Ni con el famoso desodorante, oiga!

MEJORA TU CONSOLA



Champiñones, champiñones...

■ Nombre: Cascos champiñón ■ Compañía: Kaos videogames
■ Consola: Nintendo DS, PSP ■ Precio: 14,95 €

... Y no del mundo, sino dentro de tu oído. Gracias a Kaos Videogames, podemos coger una vida extra con las orejas si nos hacemos con estos bonitos cascos con licencia oficial de Nintendo. Son sencillos, pero se acoplan bien al oído. Su precio también es módico. Pero al margen del bolsillo y la funcionalidad... ¿A quién queremos engañar? Amamos estos cascos por su diseño. Podéis encontrarlos en la web **www.kaosvideogames.com**.

■ Valoración ★★☆☆

"Consoliza" tu tablet

■ Nombre: Joystick for iPad ■ Compañía: Logitech
■ Consola: Tablets ■ Precio: 14,99 €

Ahora que nos hemos animado a analizar juegos para tablets y smartphones, no queremos dejar de recomendados un accesorio que es casi imprescindible para jugar con dispositivos móviles de gran pantalla. Dos espirales concéntricas permiten que un stick que interactúa con la pantalla capacitiva sustituya a nuestro dedo. Se fija mediante ventosas y aunque está pensado para el iPad, funciona con cualquier tablet con borde suficiente para sostenerlas, como el Samsung Galaxy 10.1 o el Sony Tablet P. La sensación es muy buena. Mirad en **www.logitech.com/es**.

■ Valoración ★★★☆

Pon un ratón en tu tiroteo

■ Nombre: Tactical Assault Commander 3
■ Compañía: Hori ■ Consola: PS3
■ Precio: 89,95 €

Muchos ya están tan hechos a los mandos de las consolas que nos los cambiarían por nada para jugar a ningún género. Sin embargo, los amantes de los shooters que se iniciaron en ordenador todavía miran con la lagrimita en el ojo a los teclados y ratones. Hori ha lanzado este, con motivos bélicos, para calmar su ansia. Los botones están al alcance de la mano, el ratón óptico permite una gran precisión y tiene una almohadilla que se puede quitar. El precio es algo elevado teniendo en cuenta que no es inalámbrico. Está a la venta en **www.game.es**.

■ Valoración ★★★☆



Viaja en estereoscópico

■ **Nombre:** Traveller Bag ■ **Compañía:** MadCatz
■ **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 20,95 €

Seguramente en navidades os habréis hecho con algunos de los juegazos que ha recibido Nintendo 3DS como *Mario 3D Land* y, a lo tonto, la colección ya empezará a ser grande. Por eso conviene ir pensando en una bolsa como esta, que permite llevar 15 juegos perfectamente ordenados, además de varios stylus, la consola y algún que otro accesorio como el cargador. La podéis encontrar en varios colores en la web de MadCatz (**www.madcatz.com**).

■ **Valoración** ★★★☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

AURICULARES

Sonido envolvente oficial

■ **Nombre:** Wireless Headset ■ **Compañía:** Sony
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 99,95 €

Harta quizá de ver cómo otras firmas sacan tajada del éxito del juego online en su consola, Sony ha decidido lanzar su propio headset de gama alta. Estos auriculares destacan por aprovechar el sonido envolvente 7.1 de títulos como *Killzone 3* o *Uncharted 3*, que cuentan con decodificación de audio DTS HD 7.1. Son grandes, pero cómodos, y aíslan del ruido; y podéis hablar mientras jugáis con su micrófono retráctil. Precisa de la actualización 3.70 del firmware o superior. Hay que tener en cuenta el sonido envolvente no funciona con pelis Blu-ray. En **es.playstation.com**.

■ **Valoración** ★★★★



Control hardcore

■ **Nombre:** Blackfire Hardcore
■ **Compañía:** Ardistel ■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 39,95 €

Este estupendo mando cierra la serie Blackfire de Ardistel. Frente al Controller y al Compact, estamos ante el más completo. Funciona con Bluetooth, tiene un revestimiento suave, sixaxis, vibración, turbo, cable de carga y batería (extraíble) recargable de 800 mAh. La mayor diferencia con sus "hermanos menores" es que los sticks están colocados como en Xbox 360, en lugar de como en el Dual Shock. Buscadlo en **www.ardistel.es**

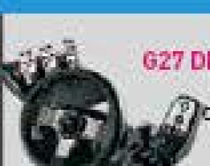
■ **Valoración** ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


MANDO PS MOVE
Una nueva forma de control.
39,90 €


VOLANTES G27 DE LOGITECH
El volante de referencia de PS3.
349 €


MANDO INDECA MOTO GP
Vibración y sixaxis de calidad.
39,99 €


ARCADE STICK STREET FIGHTER
La mejor forma de pelear.
149,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9
Habla online y sin cables.
22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE
Buena opción para conducir.
14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS
Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote.
19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO
Para los juegos "tradicionales".
24,95 €

MANDO LA ROJA
Mando y nunchuk de Ardistel.
34,95 €


INDUCCIÓN DUAL CHARGER
Carga 2 mandos sin conexiones.
29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL
Sin cables y muy ergonómico.
119,90 €


AURICULARES EARFORCE DELTA
Los auriculares oficiales de MW3.
249,90 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS
Cómodo e inalámbrico.
44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER
Dos baterías con base.
29,90 €


ADAPTADOR WIRELESS
Compatible con 802.11 n y PS3.
59,95 €



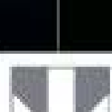
UN VIDEOCLUB EN TU CONSOLA

Las consolas no sirven solo para jugar. Cada vez hay una mayor oferta de vídeo: películas, series, programas de TV... Todo, desde el menú de nuestra máquina.

Lejos quedan los tiempos en que las prestaciones multimedia de nuestra consola se restringían a escuchar MP3 o ver un DVD. Con la popularización de la banda ancha y la caída de los videoclubs clásicos, las distribuidoras de cine y las cadenas de TV apuestan cada vez más por ofrecer contenidos a través de Internet. Por un lado, PS3 y Xbox 360 tienen su videoclub propio, en el que ofertan un abanico de películas en constante expansión. Todo esto coincide con un mercado televisivo en plena metamorfosis. Desde que llegó la TDT a nuestros hogares, las cadenas de televisión han visto fragmentadas sus audiencias. Para colmo, la popularización de webs en las que se pueden descargar las series horas después de su emisión tiene contra las cuerdas al sector.

→**LA TV A LA CARTA** se convierte en una alternativa para rentabilizar esas series o programas de TV. El espectador joven cada vez aguanta menos los 15 minutos de publicidad entre programas o los constantes cambios de horario en la parrilla, así que la solución es ofrecerle lo que quiera, cuando quiera, transmitido por Internet.

Hay diferentes formas de ofrecer ese servicio: sistemas como Boxee, Apple TV o las smart TV (televisiones capaces de conectarse a Internet y enriquecidas con programas o "widgets" similares a las de un smartphone) se basan en esa idea. Las consolas cada vez dan más cancha a esas prestaciones, pero necesitan distinguirse entre ellas mismas y respecto a los otros servicios para que el usuario se decante por ellas. Por eso, resulta fundamental diversificar la oferta (por ahora, 360 solo tiene tele a la carta de RTVE, mientras que PS3 la tiene de varias cadenas) y ofrecer contenidos complementarios (PS3 carece de una aplicación de Youtube, pero Xbox 360 sí la tiene). Así, las consolas nos ofrecen juegos, películas, series o vídeos musicales (ya os hablaremos de ellos) con la intención de convertirse en el servicio de entretenimiento definitivo de nuestro salón. ¿Quién ganará esta lucha? HC



LA OFERTA DE VÍDEO EN LAS CONSOLAS

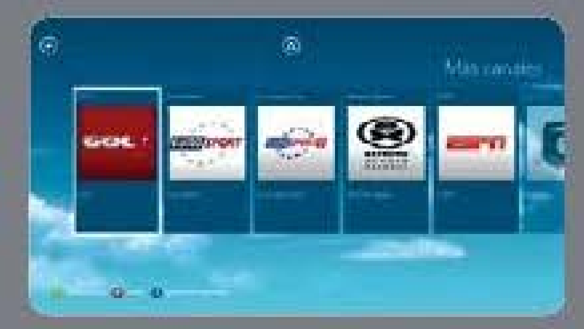
XBOX 360 | Gracias a su última actualización ha diversificado mucho su gama de servicios.



RTVE A LA CARTA: Vídeo gratuito bajo demanda (es decir, clips "en diferido" que podemos parar o rebobinar cuando queramos, como en Youtube) de toda la programación que ofrece Televisión Española, incluidos los informativos.



BAZAR DE VÍDEO: Es la tienda donde ver películas, ya sea bajándolas o por streaming. Tiene films en 1080p y su catálogo ya se cuenta por centenares. Permite alquilar o comprar las películas, pero solo están en español sin subtítulos.



IMAGENIO: Permite ver canales de TV en streaming, algunos de ellos de pago. Podemos acceder a Gol TV, MTV... Por ahora, la oferta está muy restringida a lo deportivo, pero pronto llegarán más canales, como Antena 3 o Canal+.

PS3 | Además de películas, tiene un interesante catálogo de series.



MUBI: Es un catálogo de películas y cortos independientes, así que no esperéis encontrar "blockbusters" de Hollywood aquí. Ofrece títulos muy interesantes, pero es de pago (12,99 € al mes o 0,99 € por cada contenido individual).



STORE DE VÍDEO: Tiene un catálogo de films similar al de 360 (tampoco tiene subtítulos o versión original) y también incluye series como Nip/Tuck, The Big Bang Theory o Smallville. Eso sí, no están todas sus temporadas.

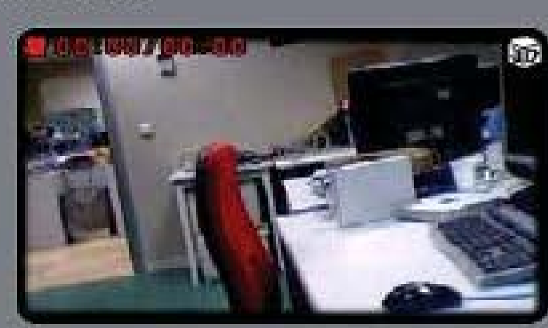


TV A LA CARTA: Vídeo bajo demanda de canales de televisión: RTVE (documentales, series), Antena 3 (solo series de producción propia) y TV3 (programas de todo tipo). Es gratis, aunque a veces incluyen algo de publicidad.

3DS | Su ventaja es evidente: ofrece vídeo en 3D.



NINTENDO VIDEO: Permite ver vídeos por streaming en tres dimensiones: trucos de magia, cortos de animación o documentales de la revista Muy Interesante. El flujo de lanzamientos es algo lento, pero los clips son muy vistosos.



GRABACIÓN DE VÍDEO: Ofrece grabar vídeos en tres dimensiones con la cámara de la consola, siempre que tengamos suficiente espacio en una tarjeta SD. Lo malo del asunto es que estos vídeos solo pueden verse en otra 3DS, claro.

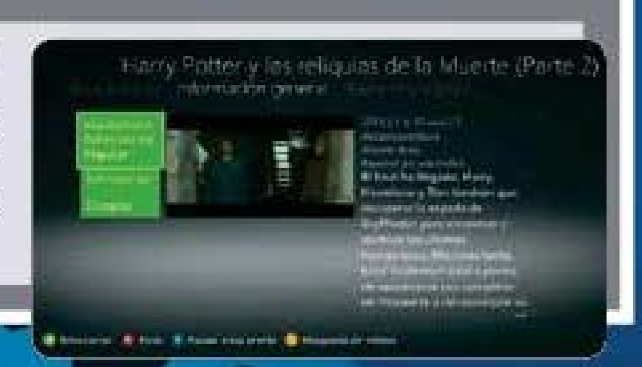
Wii | Solo vídeos "nintenderos".



CANAL NINTENDO: Se nos muestran vídeos relativos a las consolas Nintendo: trailers, guías para los juegos más difíciles, entrevistas... Hay contenido muy interesante, pero no esperéis nada que no tenga que ver con la gran N.

COMPARATIVA: ¿CUÁNTO VALE HARRY POTTER?

Puede que lo que más os llame sea la posibilidad de tener un videoclub en vuestra propia consola. ¿Dónde merece la pena? Hemos tomado como ejemplo la última peli de Harry Potter. Si la compráis en resolución normal en 360, cuesta 1340 Microsoft Points (16,08 €). En PS3, 14,99 €. Si vais a una tienda, podéis comprarla en DVD por 16,99. Adquirirlo en cualquiera de las consolas es más barato, pero os quedaríais sin los extras o las voces en versión original...



KINECT CUIDA DE TU SALUD



¿Sabías que Kinect sirve para mucho más que pasar un buen rato jugando unas partidas? Varias compañías españolas están desarrollando aplicaciones que demuestran que el sensor de movimientos puede ser muy útil en el campo de la medicina.

Microsoft sabía que el potencial de Kinect iba más allá del entretenimiento, pero cuando hizo público su kit de desarrollo para Windows, no sospechaba la cantidad de usos que iban a idear las más de 200 empresas de todo el mundo que se pusieron a desarrollar aplicaciones en los campos más variados, del comercio a la medicina, pasando por la educación o el turismo. Así nació lo que han bautizado como el "efecto Kinect".

Nosotros tuvimos ocasión de comprobarlo asistiendo al Primer Encuentro de Inspiración y Networking que organizó la compañía en sus oficinas madrileñas. Antes de dar paso a las presentaciones de las empresas españolas que participan en el proyecto, Daniel Cervantes, director general de Xbox 360 en España, comentó: **"para nosotros fue una auténtica sorpresa ver como la gente utilizaba Kinect para crear aplicaciones innovadoras en campos como la salud, la educación o el arte".**

→LAS RELACIONADAS CON LA MEDICINA nos parecieron las más interesantes. Sus creadores destacaron las ventajas del control sin mandos para los usuarios (médicos y pacientes) y lo barato que sale su desarrollo frente a la inversión necesaria en tecnologías similares. Ahora solo queda desear que su uso se extienda y que esta apuesta de Microsoft por la innovación se mantenga.



DANIEL CERVANTES, máximo responsable de Xbox 360 en España, dio la bienvenida a los asistentes al encuentro. Comentó que 9 de las 200 empresas de todo el mundo que desarrollan aplicaciones para Kinect son españolas.

UNA HERRAMIENTA DE REHABILITACIÓN

DOS PROYECTOS DISTINTOS aprovechan la interacción de nuestro cuerpo con Kinect para desarrollar programas de rehabilitación. La fundación Fivan y el hospital NISA Aguas Vivas han desarrollado una aplicación específica dirigida a la neurorrehabilitación de pacientes que hayan sufrido ictus, tumores cerebrales o lesiones medulares. Un interfaz específico permite trabajar la rehabilitación motora de los miembros afectados, así como aumentar el nivel de atención, memoria, etc.

LA ESCLEROSIS MÚLTIPLE, una enfermedad degenerativa que requiere rehabilitación continua y de por vida, centra otro estudio en el que participan 50 personas y aprovecha los juegos "comerciales" de Kinect. Ha sido realizado por la facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Rey Juan Carlos y el Hospital Clínico San Carlos de Madrid.



RECUPERAR ACTIVIDADES básicas en la vida diaria y así ganar independencia es el objetivo del proyecto que usa Kinect en la rehabilitación neurológica.



LOS AFECTADOS POR LA ESCLEROSIS MÚLTIPLE sufren alteraciones del equilibrio y el control postural. Los juegos de Kinect son de gran ayuda por su fácil manejo, y añaden dos ventajas: es un sistema barato y se puede trabajar desde casa sin desplazamientos.

EL MEJOR AMIGO DE LOS CIRUJANOS

UN QUIRÓFANO es un entorno en el que deben prevalecer las condiciones de esterilidad, así que cuantos menos objetos deban tocar los cirujanos, mejor. Ese es el punto de partida de TedCas, una práctica aplicación desarrollada por la empresa Tedesys.

CON LA AYUDA DE KINECT, y de forma totalmente interactiva, los médicos pueden ver vídeo en directo o grabado, consultar protocolos de enfermería, acceder a fichas de pacientes, radiografías, etc.



EN PLENA OPERACIÓN, el cirujano puede consultar en el monitor todo tipo de información que le sirve de ayuda para que todo salga bien. ¡Y sin tocar nada!

LUCHA CONTRA EL ALZHEIMER

MANTENER A LOS PACIENTES ACTIVOS es una de las claves en el tratamiento de los enfermos de Alzheimer. La fundación Asispa llevó a cabo un ensayo clínico con 90 personas durante 9 meses utilizando Kinect.

AL PLANTEARSE COMO UN JUEGO, detectaron que era más fácil y efectivo realizar ejercicios que en las sesiones de terapia o fisioterapia en el gimnasio.



LOS OBJETIVOS que marcan los juegos suponen una ventaja añadida en la terapia. La diversión facilita que sea más efectiva.

LOS MAYORES FANS DE ZELDA

Nuestro concurso ha terminado. En Hobby Consolas y la Revista Oficial Nintendo hemos recibido montones de cartas y mails en los que demostráis que sois unos fans de Zelda como la copa de un árbol Deku. En estas 4 páginas están los ganadores. ¡Felicidades!







1 Pack de Nintendo 3DS + Zelda Ocarina of Time





ALICIA RAMÍREZ PÉREZ

La mañosa Ali ha trabajado como monitora en un campamento scout y, para animar a sus chicos, se le ocurrió que vivieran la fantasía de ser niños Deku, con carnets, máscaras y cartas a cargo de la granjera Talón. Muy currado y... ¡suerte con tu ingeniería!











DAVID BLOM-DAHL

Este cosplayer posa aquí como el Link de *Ocarina of Time* junto a su amigo, que opta por la versión de *Twilight Princess*. Por si fuera poco, ¡mirad qué colección de objetos tiene!

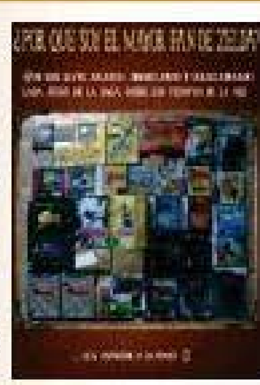


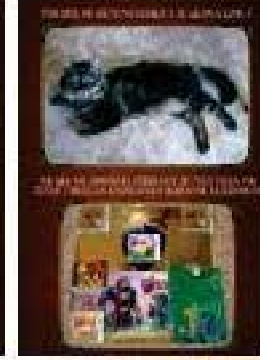
CARLOS MARTÍNEZ

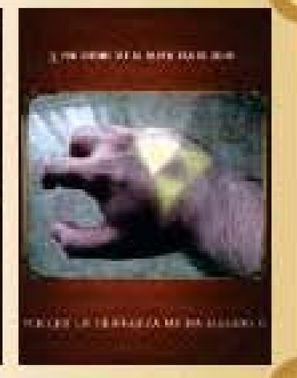
Todos los objetos, guías, cómics y, por supuesto, juegos (incluyendo las ediciones especiales) que se han lanzado en España han pasado por sus manos. Lleva desde 1991 recopilando todo el material de la saga. ¡Una colección impresionante, Carlos!

DAVID J. SÁNCHEZ

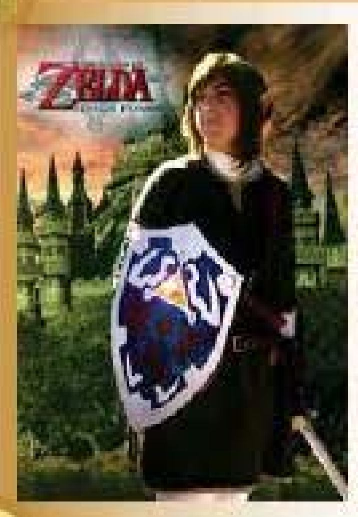
David es un ilustrador que no para de crear preciosos dibujos basados en *Zelda*. Además, tiene una colección gigantesca de juegos... ¡y un gato llamado Link!

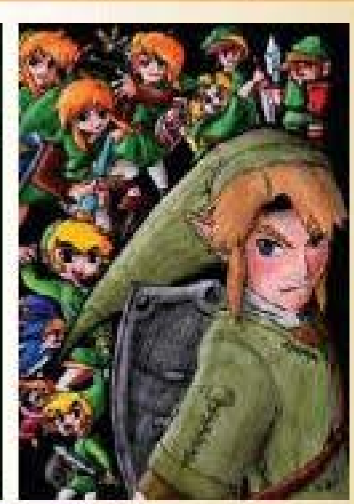












EVA LÓPEZ

No sólo da el pego muy bien como Link (ha ido disfrazada a muchas convenciones otakus). También le encanta recrear a su héroe favorito, como nos ha demostrado en sus numerosos dibujos.

JOSÉ RUBÉN BONETE

Nuestro colega ha creado un mosaico de cartulinas con el que ha recreado una mágica escena entre Link y Zelda. Pero ojo, que además es un coleccionista de pro. Mirad todo lo que ha reunido en su casa. ¡Nos encanta el gorro de Ezero!






LAURA GARCÍA

Asombrados nos hemos quedado con el vistoso cómic de Laura, en el que nos cuenta su estrecha relación con Zelda. ¡Conseguiste tu regalo!

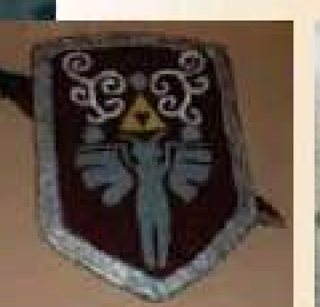
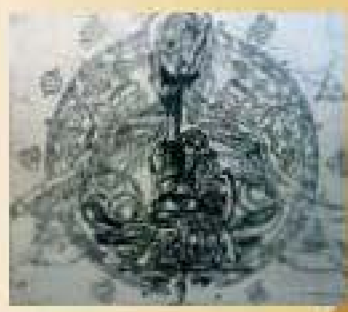
PEDRO MARTÍNEZ MORENO

Tan importante es *Zelda* en la vida de Pedro, que tiene dos tatuajes de la Trifuerza, se casó un día después del lanzamiento de *Ocarina of Time* para 3DS y va a llamar Zelda a su próxima hija, como hizo Robin Williams. ¡Felicidades a él y a su esposa Cristina!




NATHALIE BLANCO GARCÍA

La versátil Nathalie ha homenajeado el mundo de Hyrule de muchas formas distintas: un aguafuerte inspirado en Twilight, una reproducción del icónico escudo hyliano... y hasta un enorme grafitti con el rostro de Link. Lo tuyo tiene arte, Nathy.

LUIS MIGUEL MEJÍAS

Además de ser un crack del dibujo, Luis Miguel ha tuneado su DS y su Wii. El resultado final, como podéis ver aquí, es espectacular.



PREMIO DE



1 Pack de Wii + Ed. Limitada Zelda Skyward Sword



JOSÉ MIGUEL FERNÁNDEZ

Junto a esta fotografía en la que nos muestra su envidiable colección, José Miguel ha incluido un texto en el que expresa los sentimientos que le inspira la franquicia *Zelda*. Nos ha parecido de lo más emotivo, la verdad.



DAVID GARCÍA

Lleva un montón de años coleccionando merchandising variado (nos encantan las pegatinas de su pared) y juegos de esta saga. Entre sus tesoros más preciados se encuentran versiones japonesas para Famicom Disk.

MIGUEL ÁNGEL SANZ

El texto que ha redactado Miguel Ángel, en el que repasa toda la historia de la serie, es concienzudo y emocionante a partes iguales. Además, comparte con nosotros varias páginas de libros de ilustraciones y una foto con su colección.





YURIO ABAD

Como veis, Yurio se mete en el papel de Link de una forma más que convincente. Para rematar la faena, ha preparado un tutorial en el que explica paso a paso cómo crear una cota de malla para el traje. ¡Chapeau!



PEDRO SEGURA

Aunque él es un fan consumado de Zelda (y así lo demuestra con este cosplay tan estupendo), en realidad participa para darle el premio a su hermano Alex, al que robaron la consola durante un viaje. ¡Un gesto tan noble no puede quedar sin recompensa!



ÁNGEL DOMÍNGUEZ

De lo más simpático es el cómic que nos ha mandado Ángel, en el que nos expresa cuánto le gusta Zelda y, de paso, emula al mismo Link en su intento por volar agarrado a un cuco. Ojo también a la impresionante ilustración de su espalda. ¡Sí que mola Volvagia, sí!







JUAN ANTONIO MARTÍNEZ

Tiene 25 años de edad, igual que esta saga, así que decidió homenajearla con este impresionante "tatoo" de la Trifuerza, al estilo *Twilight Princess*. Una obra de arte.



DIEGO LEMA

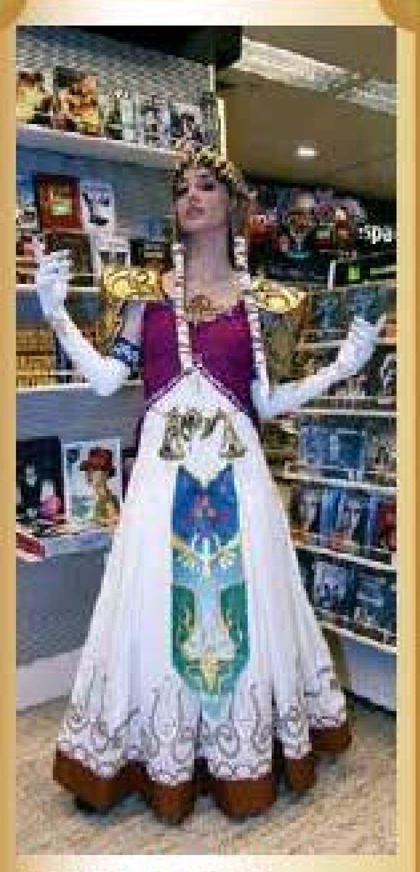
Ahí lo tenéis, no solo con los juegos, sino también con todas las consolas de edición especial (hasta una Game & Watch hemos visto por ahí). Todo un coleccionista.

ALERCE FERNÁNDEZ

Guarda todas las revistas en las que hablamos de la saga (mola la camiseta, por cierto), pero además se ha currado un divertido homenaje a la página inicial de Hobby, en el que él, su amigo, su madre y su novia nos cuentan lo que les parece *Zelda*.







IVETTE PUIG

Meses ha tardado Ivette en confeccionar este asombroso disfraz de Zelda. Hasta nos ha mandado un mosaico de fotos en el que se muestra cómo fue creando cada componente del traje. ¡Un resultado de lo más profesional!



URXU

Nuestra amiga nos cuenta le encantadora historia de sus inicios como jugona de *Zelda*, en los tiempos de Nintendo 64, cuando su abuelo la enseñó a jugar. Juntos compartieron mil aventuras con Link.



SANTI TRIGUERO

Nos cuenta cómo durante unas acampadas relataba cuentos basados en *Zelda*, lo que convenció a sus colegas para que compraran la Nintendo 64. También convenció a sus padres...

EMIL MOLINERO

Cuando era un bebé, su hermano lo ponía a dormir con la banda sonora de *Ocarina of Time*. ¿Cómo no iba a convertirse en fan? Él y su "brother" han colaborado para tener una enorme colección, en la que no faltan los juegos de CD-i o el cartucho dorado de NES.





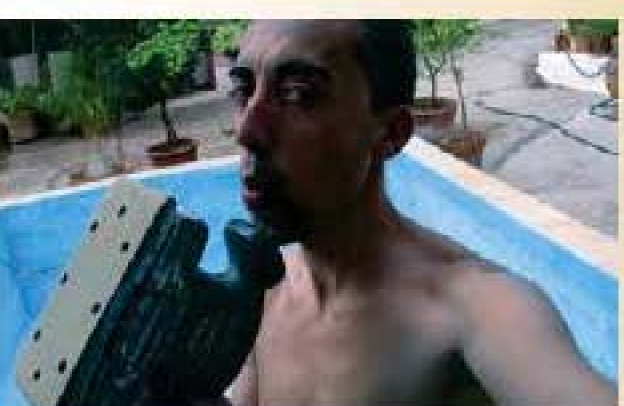




ANTONIO RAÚL MELLADO

Este "baby Link" nos ha escrito un mail pidiéndonos que regalemos una consola a sus padres, para que dejen de disfrazarlo de aventurero y lo hagan montar sobre su ¿caballo? Epona. Tus deseos son órdenes.





CHRISTIAN GONZÁLEZ

Ríase usted de lo que se nos muestra en Bricomanía. Christian dedicó el pasado verano a crear, con paciencia y mucho cariño, una enorme imagen de la Trifuerza... ¡en su propia piscina! Eso sí que es maña, muchacho.

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Er... no, este no soy yo. Comprando mi PS Vita, este colega me pidió que le hiciera una foto con ella, y me obligó a jurarle que le sacaría a él en vez de a mí este mes. Soy un blando...

Sobre un nuevo Pokémon

@ Hola, os leo desde hace bastante tiempo, y también os he enviado varias preguntas que no me habéis respondido, pero me di cuenta de que eran algo absurdas...

■ He leído que el próximo mes, la revista Corocoro (o algo así) dijo que daría información sobre un nuevo juego de Pokémon, ¿es eso cierto?

Pues ya se ha desvelado. Finalmente, lo nuevo de Pokémon será *Pokémon X Nobunaga´s Ambition*. Se trata de un crossover desarrollado por Pokémon Company y Koei y que abordará el rol con combates de estrategia por turnos. Saldrá para DS, pero no se ha dicho cuándo... ni si llegará aquí.



POKÉMON X NOBUNAGA´S AMBITION es el título de la nueva entrega de la serie, que llegará este año a DS en Japón. Se trata de un crossover (cruce de dos sagas) que mezclará elementos de rol y de combate por turnos.

■ ¿Para cuando un nuevo *Fallout*? He visto videos en Youtube de que podría basarse en San Francisco, pero no parecían fuentes muy fiables...

No son nada fiables. Son falsos. Lo último que hay sobre el juego es que por fin Bethesda e Interplay llegaron a un acuerdo sobre el litigio que tenían acerca de los derechos de la saga y la posibilidad de desarrollar un MMO. Ahora bien, que va a haber un *Fallout 4* en el futuro, es seguro.

■ ¿Me podrías recomendar un micrófono para la PS3 de unos 40 €? Estaba pensando en el Headset Bluetooth Sony, pero quería saber si había alguno mejor por ese precio.

Por ese precio es una buena elección. En Game están comercializando uno que se está vendiendo muy bien, por 15 euros, de Gioteck, y en el otro extremo Sony tiene otro con auriculares grandes de 7.1 por 97 euros. Ya sabes, depende de tu presupuesto... y de la calidad que exijas.

■ ¿Me podrías decir lo que se sabe de *Final Fantasy Versus XIII*? Y si será igual que los otros, porque no me gustan mucho los juegos con tanta fantasía, ni tan coloridos como los Final Fantasy normales.

Pues que Nomura ha dicho que "por fin" se van a poner en serio con él para acabarlo, es su prioridad. A ver, es un *Final Fantasy*, así que, si no te gustan, mal vas con este juego. Pero si es cierto en que lo que se ha visto de éste sugiere un juego más oscuro, adulto y misterioso y menos colorido, como dices tú. Como dicen al comienzo del trailer: "una fantasía basada en la realidad". Dale una oportunidad.

■ ¿Saldrá un pack de coches y mejoras para *Gran Turismo 5*?

Ya los tienes desde el 18 de enero. Son dos, uno con nuevos coches y otro con nuevos circuitos y un modo de pruebas.

■ Y la última. Me gusto mucho *Ape Academy* (*Ape Academy*, no *Ape Escape* ni *Ape Quest*) para PSP, y quería saber si saldrá uno para PS Vita. Gracias, y felicidades por lo del cumpleaños y eso (a ver si el peloteo sirve para que me respondas).

Ha servido... es broma. Pues de momento no está entre los juegos anunciados, pero es una franquicia por la que Sony apuesta siempre, así que no lo descartes.

Johnny Carvajal

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Podremos usar a cualquier operador para el 3G de Vita?

■ Hey, Yen. He visto que los japoneses que compran Vita sólo pueden usar tarjetas SIM de la operadora AT&T para usar el 3G. Siendo Vodafone la que nos proporcionará el servicio 3G en España, ¿sólo podremos usar tarjetas SIM de esa compañía o valdrán de otras?

Aunque oficialmente aún no se ha confirmado nada, yo, que soy un poco cotilla, me he enterado de que en España se está haciendo todo lo posible para que podamos usar cualquier tarjeta SIM, aunque efectivamente será Vodafone la que suministre el servicio. Lo único seguro por ahora es que la consola modelo 3G vendrá con una SIM de Vodafone. Lo de usar una SIM de otra compañía es casi, casi, seguro, pero será mejor esperar a que Sony lo confirme en los próximos días.

Rodrigo Sotillos

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Velocidad para Xbox 360

@Hola, Yen. Estas navidades me he comprado el volante de Xbox.

■ Quisiera pedirte que me recomendases los mejores juegos de conducción de Xbox para aprovecharlo al máximo. Me da igual que los juegos sean viejos, mientras sean divertidos; y, si se puede, que se pueda jugar a pantalla dividida.

Uf, pues tienes para dar y tomar: *Forza 4*, *F-1 2011*, *Dirt 3*, *Need for Speed*, *Project Gotham 4*... y por supuesto todas las anteriores versiones de todos ellos. En todos ellos puedes jugar a pantalla partida.

Jorge Javier Galarza Zambrano

Recopilación de Onimusha

@¿Qué tal, Yen? Os sigo desde hace muchísimos años. Pero bueno, vamos al grano.

■ Me gustaria que, si es posible, me dijeras si va a haber la recopilación de los *Onimusha* en HD para PS3 igual que están haciendo en los *Silent Hill*, *Metal Gear* y compañia.

No sé si esa opción la tienen en mente en Capcom, pero Yoshiori Ono, su responsable, quiere resucitar la saga con alguna gran novedad en forma de multijugador.

■ ¿Se espera un *Resident Evil 6* que continúe con la historia y no el *Resident Evil Operation Raccoon City* que va a salir este año? ¿Llegará para PS3?

« RESIDENT EVIL 6 VOLVERÁ A LOS ORÍGENES DE LA SAGA IGUAL QUE HA HECHO REVELATIONS EN 3DS »

Que va a salir es seguro y, si Capcom cumple su palabra, volverá a la mecánica original del juego. Es decir, más terror y menos acción, como ha sucedido con *Revelations*. Que cuando salga llegará a PS3, no lo dudo. Ahora, ¿cuándo va a llegar? Eso ya es otros historia.

■ ¿Por qué aquí en España cuesta tanto un juego y en paginas de Internet que no son españolas como Zavvi los mismos juegos con sus DLC incluidos están por la mitad del precio de aqui? ¿A qué se debe?

Hace unos meses hicimos un detallado reportaje al respecto. El tema de los precios es muy complejo. La diferencia de precios en los distintos países tiene que ver con temas de impuestos, volumen de ventas, márgenes, localizaciones... son muchos factores. Pero la compra de juegos (así como películas, libros y música) en tiendas extranjeras es legal, aunque tienes que valorar las ventajas y desventajas que ello conlleva.

Raúl Herrero



FINAL FANTASY VERSUS XIII sigue en los plantes de Square, en exclusiva para PS3, pero sin fecha de lanzamiento. Al menos Tetsuya Nomura ha confirmado que se han puesto de lleno con él tras acabar otros proyectos pendientes.

Que vuelva Star Wars

@Hola, Yen. Me llamo Marc, soy de Barcelona y tengo 35 años. Uso una PSP, una Wii y una PS3, he reservado una PS Vita, y tengo algunas consultas, además de una "queja". A ver si me puedes ayudar.

■ ¿Hay algún proyecto de juegos de Star Wars para PS Vita o PS3? Soy fanático de la saga y hace tiempo que en mis consolas no aparece nada de ellos.

De momento el único que hay en firme es *Kinect Star Wars* para Xbox 360.

■ He visto que para PC si han sacado el que publicitan como el juego mas caro de la historia, el de *Caballeros de la Antigua República*. Yo nunca he jugado en PC, pero no sé si seria posible trasladar el juego a las consolas, ¿Es posible?

Sí, te refieres a *The Old* ▸▸

vuestra OPINIÓN



DLCs caros

Tino Callado

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

¡Hola, Yen! Espero que estés bien y que no te hayas atragantado con las uvas. Hoy te escribo para mostrar mi disconformidad con los elevados precios de los contenidos descargables para los juegos de Xbox 360 Y PS3. Últimamente estoy observando que cada dos por tres en la revista os quejáis de estos elevados precios, por ejemplo, en el número anterior el DLC de *Battlefield 3* y el de los trajes de *Batman*. Estos precios son cada vez menos asequibles para muchos jugones, y es una pena que haya que pagar tanto por un suplemento para el juego. No sé si es que las compañías están en crisis o es que creen que ese contenido merece ese precio, pero lo que sí sé es que cada vez más gente compra juegos de 2ª mano. Si no podemos con el precio inicial del juego, ¡como para gastarte 15 pavos más!. No quiero decir que los regalen, pero que bajen el precio un 20% o así para que lleguen al mayor número de personas. Me encanta descargar contenidos para juegos del Live, pero a estos precios hay que replanteárselo. Hemos pasado del nivel de "comer para sobrevivir" al de "viciarse para sobrevivir". Se les ha ido de las manos. Saludos Yen. Os adjunto una foto que es un montaje mío donde se ve el enfado de la gente con el precio de los DLC.

Yen: La política de precios es un tema complejo pero es muy cierto que algunos DLCs son muy caros para lo que ofrecen.

vuestra OPINIÓN

Fútbol que se repite

Jorge Albalate García

Hola, Yen. Quería hablar sobre el abuso de juegos de fútbol. Cada año sacan como mínimo dos, *Pro Evolution* y *FIFA*, año tras año. La única novedad es una leve mejora en la jugabilidad, unos gráficos un poco mejores y los correspondientes cambios de jugadores. Yo creo que, para estas mejoras que hacen, sería más adecuado el hacer una actualización y no el sacar un juego a 70 euros cada año. El problema es que mucha gente los compra. Si no los compraran, estas compañías se plantearían el hacer el mismo juego año tras año. ¿Cómo es que la gente ya no juega a grandes juegos como *Dark Souls*, *Enslaved* o *Devil May Cry*? Pues la respuesta son estas empresas que obligan a los jugadores a gastarse 70 euros cada año en el mismo juego; aunque, por otra parte, también los jugadores podrían tener un poco de conciencia sobre esto y replantearse la idea de gastarse esos 70 euros por una actualización y comprarse otro tipo de juego, original, nuevo, bueno e innovador. Tienes por ejemplo mis amigos del Network: cada año un nuevo *FIFA* o un nuevo *Pro*. Si en vez de estos juegos la gente jugara a juegos que hacen que las consolas sea el octavo arte, entendería las quejas de este joven jugón.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Tú mismo das la explicación: esos juegos siempre están entre los más vendidos del año, por eso se siguen lanzando entregas anuales. No todos piensan como tú.

> « EL ÚNICO **JUEGO DE STAR WARS** ANUNCIADO EN CONSOLA EN ESTOS MOMENTOS ES **KINECT STAR WARS** »

Republic (*Caballeros...* salió en Xbox) que sí puede que se versione, aunque Bioware no se ha pronunciado al respecto.

■ **¿Hay posibilidad de algún *Assassin's Creed* para PS Vita en breve?**

En breve, no. Más adelante, yo lo veo bastante factible.

■ **¿Existe en PS3 algún juego con contenido erótico para adultos? Lo máximo que he visto es algún semi desnudo en *Heavy Rain*, pero no sé si hay algo mas.**

Pues ahora tienes *Catherine*, que es bastante atrevido en ese sentido, y además de las escenas de *Heavy Rain*, también hay algunas en *God of War*, *Saints Row*... pero si te refieres a algo más fuerte, no.

■ **También me encanta la mitología de Conan. ¿Hay algo en ciernes para mis consolas?**

Lo más cercano es *Age of Conan*, para PC, pero sus responsables han dicho que no tienen intención de lanzarlo en consola.

■ **Y, por último, ahí va mi queja. Hace poco compré el *Gran Turismo* de la PS3 y la verdad es que no tengo mucho tiempo para jugar. Mi decepción viene cuando, al ponerlo, me dice que hay pendientes 12 actualizaciones. La PS3 se me tira bajando más de media hora. Es lo que estuve esperando. Igual se tiró 10 horas, porque volví y, ¡milagro! ya había acabado. Además, ni te cuento el engorro si llevas el juego a casa de un amigo, porque has de bajarte de nuevo todas las actualizaciones. ¿Hay necesidad de tantas actualizaciones? ¿Son debidas a fallos en el juego que compras? Yo creo que las compañías han de tener un poco de responsabilidad y poner a la venta un juego sin errores. Las actualizaciones deberían ser para aumentar las posibilidades (seguro que entonces nos cobran por ellas) o para un caso extremo, pero no veo normal lo del *Gran Turismo*, y supongo que algún juego más. No te doy mas la vara.**

Lo de las actualizaciones es un tema complejo, y obviamente son necesarias, porque sirven para corregir errores o mejorar prestaciones. Entiendo que os resulten pesadas, pero piensa que si no fuera posible tendríamos que aguantarnos con esos errores. Es un mal necesario.

Marc Catalá

One Piece en 3DS

@ Hola, Yen. Espero que hayas podido disfrutar de las Navidades entre la vorágine de juegos que han estado saliendo estos meses. Tengo unas cuantas dudas que necesitan respuestas:

■ **Me encanta la serie *One Piece* y he leído una noticia de que Nintendo será la que distribuya finalmente el *One Piece Unlimited Cruise Special* de 3DS... pero que solo tendrá el primero de los dos juegos de Wii. ¿Es esto cierto, han cortado el segundo juego, o fue una errata?**

No, no era una errata. La versión que llegará aquí, con textos en castellano y voces en japonés, solo incluirá *El Tesoro Bajo Las Olas* y no *El Despertar Del Héroe*. Puede que la traducción tenga que ver en ello.

■ **A vueltas con los piratas. En Japón ha salido una secuela del *Grand Battle* de DS y pronto saldrá un *One Piece Musou* al estilo *Dinasty Warriors* para PS3. Viendo que Namco-Bandai Europa ha traído los últimos juegos de esta serie, ¿hay probabilidades de que nos los traigan también a España?**

Todas, porque así lo ha confirmado. Se llamará *One Piece Pirate Warriors*, y puede que llegue este mismo año.

■ **¿Qué pasó al final con *Ace Attorney Investigations 2*? Sé que salió a principios de 2011 en Japón, pero aún no he oído nada de que Capcom quiera publicarlo, y ya me preocupa.**

Motivos tienes. El año pasado Capcom confirmó que no tenía planes de localizarlo al inglés y por tanto de lanzarlo en occidente. Eso es lo último que se sabe.

■ **Estrené mi nueva y flamante**



ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SPECIAL es la versión para 3DS de la exitosa saga. Finalmente solo incluirá uno de los juegos que ha aparecido en Wii, *El Tesoro Bajo las Olas*, y no los dos como ha sucedido en Japón.



PS3 con ***Sonic Generations*** **y me lo he pasado genial, pero el juego se me antoja corto. ¿Sega ha dicho algo sobre DLC para este juego, o sobre algún nuevo** ***Sonic*** **en el horizonte?**

Sobre DLCs, Sega no ha dicho nada, pero sí se han pronunciado sobre un *Sonic 4 Episode II* descargable para este año.

¿Qué juegos interesantes van a salir para 3DS en los próximos meses? He visto vídeos de juegos como ***Hatsune Miku Project Mirai*** **o** ***Ghost Camera*****, pero no los veo con posibilidades de salir en Europa.**

El más potente, desde luego, es *Resident Evil Revelations*. Más adelante llegarán *Kid Icarus, Metal Gear Snake Eater, Monster Hunter, Tekken 3D, Profesor Layton vs Ace Attorney, Mario Tennis, Super Smash Bros*... ¿te parece poco?

¿Cuándo empezarán a distribuir demos de juegos en la e-Shop europea? ¿Y los juegos de Game Gear y otras consolas?

Cuando leas esta sección ya podrás descargarte las primeras demos en tu consola. Eso sí que es eficiencia, ¿verdad?

Me encantó el CD del concierto de ***Zelda*****, pero no estaban todos los temas de la lista que pusisteis. ¿Existe algún CD completo o vídeo del concierto para que podamos disfrutarlo completo? Gracias por responder y feliz 2012.**

Que yo sepa no, sólo el que se ha comercializado. Puedes ver algunos momentos en 3DS.

Rubén Quintas Rodríguez



LOS CONCIERTOS DE ZELDA por su 25 aniversario fueron todo un éxito. Hay un CD que incluye algunos de los temas y también se pueden ver algunos momentos en 3DS. La gira sigue en marcha en algunas ciudades de EEUU.

Mario y Zelda en 3DS

@Hola, Yen. Felicitaciones por esta sección, como por las del resto de la revista. Me llamo Alberto y recientemente me he comprado una Nintendo 3DS. Quería preguntarte algo.

¿Son ciertos los rumores de que habrá ***Super Smash Bros.*** **para la 3DS?**

Ciertísimos. Y, además, será compatible con la versión de Wii U. ¿Qué te parece?

¿Habrá un ***Zelda*** **(que no sea un remake) para 3DS? Quiero decir un** ***Zelda*** **exclusivo como fue** ***Zelda Twilight Princess*** **en Wii. ¿Y sabes de algún otro remake de** ***Zelda*** **que pudieran sacar para 3DS?**

Nintendo no ha dicho nada aún, pero estoy convencido de que sí. Nunca una consola de Nintendo se ha quedado si su correspondiente Zelda. Y los remakes, es posible que también.

Alberto Serrano

Los colores de PS Vita

@Buenas, Yen. Te escribo porque tengo una importante duda sobre PS Vita.

vuestra OPINIÓN

Parches y más parches

Argoitz ni neu

Junto con la nueva generación de consolas, de entre todas las cosas que han llegado tenemos los ya desesperantes parches. Quizás por las prisas, o bien por intentar ahorrar dinero no testeando los juegos correctamente, no paramos de recibir juegos "defectuosos". Jamás he tenido un problema con ningún juego de PS2, PS One, Super Nintendo y un largo etcétera. El otro día adquirí un título de PS3, una novedad, y resulta que no puedo avanzar llegado a cierto punto. Puedo entender que en ciertos títulos de gran complejidad sea difícil que no haya bugs, pero desde luego en el título al que me refiero es algo inadmisible, y salvo excepciones, cada vez nos venden más juegos incompletos y defectuosos. Pienso que es una tomadura de pelo y que se debería hacer algo. Estoy realmente indignado y claro, esperando el parche para poder seguir con mi aventura. Lo que me pregunto es: ¿Qué haré dentro de diez años cuando quiera rejugar algún título y no pueda porque quizás ya no estén disponibles los parches?
PD Enhorabuena por la revista, ¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡sois geniales!!!!!!!!!!!!!!!!!!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: ¡Gracias! No te falta razón. Por un lado resulta tranquilizador que puedan solucionar fallos en los juegos. La cuestión es distinta cuando esos fallos son producto de cierta dejadez, pensando que luego los pueden solucionar. Pero eso es algo difícil de saber...



La quiero comprar, pero en negra no me gusta y quisiera saber si en su lanzamiento o al poco tiempo, la van a sacar en otro color. Muchas gracias y un saludo.

De momento, Sony no ha mostrado oficialmente más que esa versión en negro, pero yo no dudo de que más tarde o más temprano llegará alguna versión en otro color o alguna edición especial. Así ha sido siempre con todas las consolas. Eso sí, tendrás que esperar hasta que eso suceda.

María Avila González



PERSONA 4 THE ULTIMATE IN MAYONAKA ARENA es un juego de lucha basado en la saga *Persona* que llegará primero a las recreativas y después a PS3 y 360... en Japón, claro. Está realizado por Arc System (los de Blazblue).

« LOS RUMORES SOBRE XBOX 720 NO TIENEN NINGÚN FUNDAMENTO OFICIAL. SOLO MICROSOFT SABE SUS PLANES »

Un fan de Dragon Quest

@ Buenas, tenía unas cuantas dudillas que me gustaría que me solucionaras. Como puedes ver, soy un gran fan de la saga *Dragon Quest*.

¿Se ha anunciado ya fecha para *Dragon Quest X*? Por asuntos de los estudios no me pude poner al día estos meses.

Si te refieres a España, ni por asomo. En Japón está anunciado para Wii y Wii U para 2012.

Oí rumores de que se preparaba un Remake de *Dragon Quest VIII* para PS3. ¿Es cierto?

No.

Me gustaría comprar alguna que otra figura de esta grandiosa saga, pero no sé en que página podría empezar a ver. ¿Me recomiendas alguna?

Tienes varias páginas como www.hardcore-gamer.net, www.vistoenpantalla.com y también puedes probar en la tienda oficial de Square Enix.

Y, por último, me gustaría saber si hay algún juego de *Persona* por venir.

Uno no, tres nada menos. *Persona 5*, que actualmente está en desarrollo, la versión de *Persona 4* para PS Vita y un juego de lucha basado en la saga, *Persona 4 The Ultimate in Mayonaka Arena*, realizado por Arc System en vez de Atlus, que pasará primero por las recreativas y después aterrizará en PS3 y 360.

Youssef Ayachi

Más juegos de Sonic

@ Hola, Yen. Me llamo Enrique. Todos los meses leo vuestra revista y me encanta. Quiero que me respondas a estas preguntas:

He oído hablar de un *Sonic Dimensions* solo para Wii y Wii U. ¿Me podrías decir los juegos que van a salir de todas las consolas, tanto normales como arcades? Es que mi padre y yo somos super fans de Sonic.

No hay nada oficial, de momento son rumores. Pero como he dicho a otro lector, Sega tiene planes para nuevos Sonic.

Sé que es muy difícil pero me gustaría saber si habrá juegos de Mario para otras consolas que no sean de Nintendo y si va a haber otros para Wii o DS.

Ya quisieran los dueños de las otras consolas... No. Para Wii y DS, ya tengo mis dudas, porque supongo que los nuevos ya irán para Wii U y 3DS.

Y esta es mi última pregunta, pero no la menos importante. He escuchado rumores de Xbox 720. Me acabo de comprar una Xbox 360 y me gustaría saber si irían los juegos de Xbox 360 a Xbox 720 o al revés de Xbox 720 a Xbox 360. Y si va a ver alguna consola portátil creada por los que hicieron Xbox.

Son todo rumores, pero con respecto a tus temores te diré que me extrañaría que teniendo 64 millones de consolas vendidas en el mundo, y en plena campaña de Kinect vayan de repente a olvidarse de todos estos usuarios de 360. Estate tranquilo.

Enriquefm6

La fuerza de Resident Evil

@ Hola, Yen. Esta es la primera vez que os escribo, espero tener suerte y que publiquéis mis dudas. Antes de nada felicitaros por la revista, estáis haciendo un gran trabajo y me encanta tu sección. Ahí van mis preguntas:

¿Cuál es la valoración que le disteis a *Resident Evil 2, 3* y al juego *Canis Canem Edit*?

A *Resident Evil 2* le dimos un 98 (si te hiciste con el especial los 20 mejores juegos de la historia de Hobby, verías el análisis realizado por el dire Manuel del Campo). *Resident 3* tuvo un 97 y en cuanto a *Canis Canem*, no lo puntuamos. En su momento tomamos una decisión, que causó un gran revuelo, por el que debido a su contenido lo describimos pero sin darle una puntuación.



AWAKENED es es un juego en desarrollo para Kinect, de los creadores de *Kinect Adventures*. De momento solo se ha visto un trailer que muestra algunas de las posibilidades del periférico, pero no se sabe la fecha de lanzamiento..

«EN RACCOON CITY VEREMOS A NEMESIS JUNTO A LICKERS Y TYRANT ENTRE OTROS ENEMIGOS CLÁSICOS»

Soy un gran fan de *Metal Gear Solid*, y me voy a comprar el *HD Collection*. ¿Merece la pena? ¿Me podrías dar mas información sobre ello? ¿Qué diferencias hay entre el de PS3 y Xbox? ¿Saldrá el primer *Metal Gear Solid*?

Si eres fan de la saga, claro que merece la pena. Incluye *Metal Gear 2, 3* y *Peace Walker*. El 1, por desgracia, no está incluido (aunque en Japón lo pueden descargar con un código). No hay diferencias entre las versiones de PS3 y 360 salvo que esta última irá en dos DVD. También llegará a PS Vita.

Para terminar, unas preguntas sobre *Resident Evil*: ¿Cuándo va a salir? ¿En *RE Raccoon City* reaparece Nemesis? ¿Se sabe algo sobre los malos finales?

Llegará el 23 de marzo. Sí estará Nemesis, junto a otros enemigos como los Lickers y Tyrants. ¡Y el doctor Birkin! Lo último que se ha dicho sobre el juego tiene que ver con los numerosos modos versus que incluirá.

Ignacio Liñán Vicente

Sandbox y acción

@ **Hola, Yen.**

¿Tiene *GTA 5* posibilidades de ser mejor que *Max Payne 3*?

Claro, aunque son juegos y propuestas diferentes, pero un *GTA* es un *GTA*...

¿Qué nota tenia *Fight Night Champion*?

Un 87.

¿*Prey 2* será un sandbox?

Sí. Además de disparar, podremos movernos libremente por los espectaculares entornos, entrar en edificios y hacer lo que nos dé la gana.

¿Saldrá *Awakened* al final?

No se ha dicho nada nuevo.

¿Bully tendrá continuación?

Ha habido rumores, pero por ahora no hay nada concreto.

Pablo Werner

Aventuras de Nintendo

@ **¿Qué tal, Yen? Soy un lector que te lleva leyendo desde hace muuuucho. Gracias de antemano por responder y un saludo a toda la redacción.**

¿Te mojarías respecto a cual elegir entre *Xenoblade Chronichles, Pandora's Tower* o *The Last Story*?

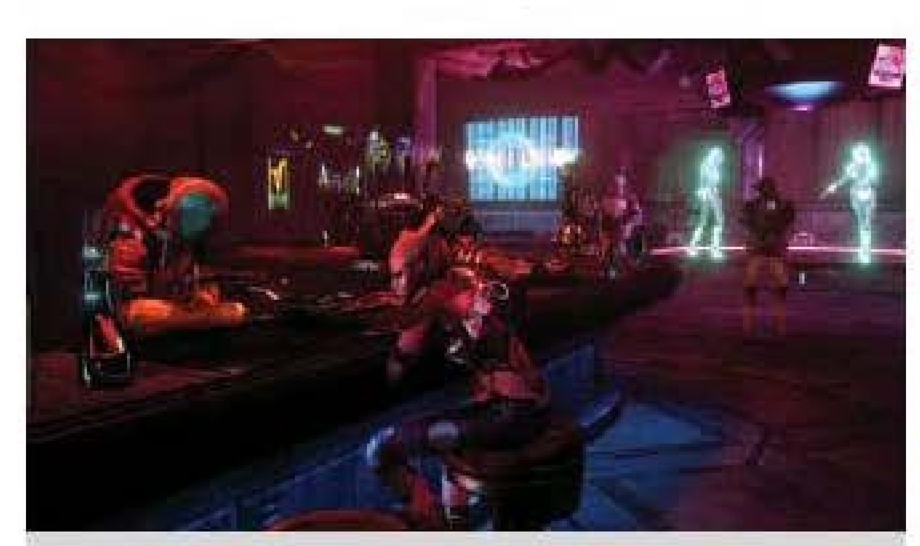
Claro que me mojo, yo me quedo con *The Last Story*.

Lo de *Ocarina of Time 3D* me ha parecido el mayor homenaje que se le ha podido hacer a *TLOZ*. ¿Existe alguna posibilidad de ver en 3DS a *TLOZ Wind Waker* o *Majora's Mask*?, seria buenisimo.

Desde luego. Posibilidades hay, se sabe que hay dos *Zelda* en desarrollo, pero Nintendo no se ha pronunciado aún.

Por último, respondes a todas las preguntas que te formulan, ¿Acaso no se habrá inspirado en ti Asimov cuando escribió La Última Pregunta?, si es así, entonces eres...

Bou Rios Romero



PREY 2 será la continuación del prestigioso shooter de Bethesda. Mantendrá su mecánica en 1ª persona, pero cambiará de protagonista, dará libertad para recorrer los entornos, entrar en los edificios y hacer lo que queramos.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ **Os contare quien es Yen; tras una larga investigación y recaudación de datos. Yen vive en Japón (!¿?!) en el nº 241 tiene un estampado en el vaquero en japonés (lado derecho) porque Kagotani le dio unas clases rápidas de japonés; y vino a España a celebrar la victoria de la selección española. En el nº 227 dijo que su corazón estaria con la escuadra japonesa (por cierto; el tio del soldado nº239 se le parece). Yen no es Manuel, ni Melisa nº243, ni Daniel nº 240 y nº 231. Yen es un nombre; por eso Yen es Yen. Yen no sale en la foto del nº 243 porque es el que saca las fotos (es que se esconde jeje!) en el nº242 es el que esta de brazos cruzados, con camiseta celeste, en la 1º fila; aunque algo mas panzón je, je.**

Yen: Impresionante, ni el Profesor Layton lo habría hecho mejor. Aunque no has acertado en todo...

@ **Yen, estoy seguro de que eres una mujer, porque a preguntas que no te gustaban te he visto contestar varias veces : "¡Ay, que paciencia!" frase que solo he oido a mi madre y alguna profesora (no profesores) ¿Acierto?.**

Yen: ¡Ay, qué paciencia!

✉ **¡Feliz año Yen! ¿A qué adivino que te han traido los reyes?... La Wii [U]. Sé que te la han conseguido, ¡porque te codeas con la alta sociedad!, o porque eres Baltasar. Una de dos**



Yen: Para tener la Wii U tendría que ser Baltasar, sobre todo por lo de mago, para sacarla de la nada...

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ES… A PUNTO DE LLEG…



PÁGINA 110

RECKONING es el resultado de la unión de talentos como el escritor R.A. Salvatore, Todd McFarlane y los creadores de *Oblivion*. Rol muy prometedor

FIFA STREET

PÁGINA 116

Las grandes estrellas del fútbol se quejan por la cantidad de competiciones que hay durante la temporada... y sin embargo se han apuntado a un nuevo torneo. Eso sí, con reglas diferentes y en la calle, en lugar de un estadio.



PÁGINA 112

SYNDICATE. ¿Os acordáis del clásico de Peter Molyneux? Pues esta saga futurista va a regresar a las consolas desde una nueva perspectiva: disparos en primera persona.



PÁGINA 114

ASURA´S WRATH ¿Sois tan valientes como para enfrentaros a un dios en combate?

EN ESTE NÚMERO...

Épica medieval, ambientación futurista, terror y deportes extremos se reparten las páginas de una sección cargada de grandes promesas para los próximos meses.

PlayStation 3

Xbox 360

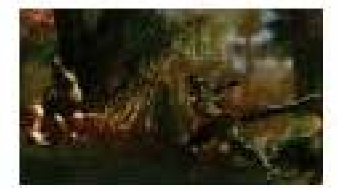
LAS CLAVES



1 LA PERSONALIZACIÓN del héroe en su ropa, armas y habilidades. Será heterogénea, pero fácil de asimilar.



2 LA MEZCLA DE PLANTEAMIENTOS: habrá tiempo para la acción más frenética, y momentos de darle al coco.



3 UN MUNDO ABIERTO: encontraremos mazmorras, rutas alternativas y toda clase de "side quests" en el viaje.

9 de febrero **Electronic Arts** **Rol**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

El destino de los seres vivos parece estar determinado, pero hay un héroe tan rebelde que pretende burlarlo... ¡incluso volviendo del reino de los muertos, si es necesario!

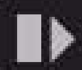
LA COSA IRÁ DE MEZCLAS en este juego. Por un lado, el equipo desarrollador se ha rodeado de eminencias del mundo de la fantasía: R. A. Salvatore, autor de los libros de los Reinos Olvidados, ha forjado la historia de Amalur, el mundo donde tendrá lugar esta aventura; Todd McFarlane, creador de Spawn, se ha encargado del apartado visual y Ken Rolston, que había participado en los primeros *Elder Scrolls*, es el diseñador.

Pero también veremos mezclas en el propio juego. Será un RPG en tercera persona, con una estética y sistema de control parecidos a los de sagas como *Fable* (pelearemos en tiempo real y podremos alternar entre un arma principal o secundaria y un hechizo). En ciertos combates podremos ejecutar Fatalidades (*sí, se llaman así*): QTE´s con los que dar el golpe de gracia al rival. Tampoco faltarán los diálogos con montones de secundarios, mediante un sistema de conversación como el de *Fallout* o el propio *Elder Scrolls*. Y por si hubiera pocos clichés, podremos abrir cofres... ¡moviendo ganzúas, cómo no! El conjunto no parece muy original, pero el planteamiento abierto, con un enorme mapeado por explorar y montones de misiones secundarias, nos está gustando.

LA TRAMA mostrará a un héroe anónimo que ha resucitado en el fondo de una mazmorra. Poco después conocerá a Agarth, miembro de la secta de los Tejedores del Destino, que es capaz de vaticinar el futuro. Sin embargo, no puede adivinar el nuestro. ¿Seremos capaces de engañar al mismísimo Destino? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Sorprendentemente accesible y a la vez completo. Eso sí, esperamos ideas nuevas, que todo parece sacado de otros juegos...





EL USO DE MAGIAS Y ARMAS A DISTANCIA será bastante cómodo gracias al autoapuntado. El diagrama que veis abajo, a la derecha, permite escoger hechizo.



EL DISEÑO DE ENEMIGOS tiene el sello inconfundible del amigo Todd McFarlane. Encontraremos seres espectaculares y agresivos, pero con un aire "cartoon".



EL SISTEMA DE COMBATE os recordará al de otros clásicos como *Fable* o incluso *Legend of Zelda*.

NO SERÁ MUY INNOVADOR, PERO SÍ RESULTARÁ DE LO MÁS COMPLETO



LOS CLICHÉS propios del género (pueblos, ciudadanos que encargan "mandados", etc.) no faltarán a la cita.

¡OJO AL DATO!



Un mundo en expansión..

HABRÁ MÁS PRODUCTOS BASADOS EN AMALUR

Los desarrolladores han diseñado un mundo tan grande que no cabe en un solo juego. El siguiente título basado en Amalur será *Project Copernicus*, para el que aún no se sabe fecha de lanzamiento ni plataformas. También se lanzará una línea de libros, juguetes, etc.

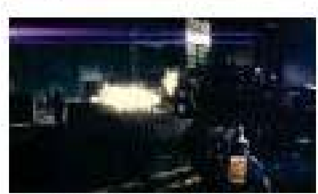
LOS TEJEDORES DEL DESTINO tienen en Agarth a uno de sus principales representantes.

■ 22 de febrero ■ EA ■ Shoot´em up

SYNDICATE

Se acabó eso de ir con el móvil, el tablet y la consola a todas partes; en el año 2069 podremos implantarnos un chip en la cabeza para que cumpla todas esas funciones... y más.

LAS CLAVES



1 EL DESARROLLO en primera persona y repleto de acción es nuevo en la saga. También habrá puzles e infiltración.



2 LA AMBIENTACIÓN futurista recuerda bastante a Blade Runner, o juegos como *Mirror´s Edge* y *Deus Ex*.



3 EL CHIP DART 6 nos otorgará habilidades como dominar las mentes, ver a través de los objetos, abrir cerraduras...

■ **HAN PASADO 19 AÑOS DESDE QUE APARECIÓ *SYNDICATE*,** y todavía nos cautiva su propuesta oscura y futurista. Por eso no es de extrañar que Starbreeze (creadores de *Las Crónicas de Riddick* o *The Darkness*) vayan a recuperar este universo para convertirlo en "shooter" en primer persona. Nos llevará al año 2069, cuando el mundo ya no esté dividido en países, sino en corporaciones llamadas syndicates. Nosotros, en el papel de Miles Kilo, vamos a trabajar como agentes para una de ellas, Eurocorp; pero las armas de fuego serán sólo una pequeña parte de nuestros "recursos"...

→ **LLEVAREMOS UN CHIP "DART 6" IMPLANTADO EN EL CEREBRO** que nos servirá para hackear computadoras y controlar los pensamientos de los enemigos. De este modo, podremos hacer que se suiciden o que se pongan de nuestro lado durante un tiroteo, en lugar de eliminarlos sin más. También podremos mejorar nuestras características con nuevos implantes, a través de un árbol de habilidades como el que hemos visto hace poco en *Deus Ex*. Y cuando la situación se vuelva desesperada, activar el modo "override", que nos permitirá ver a través de los objetos, mientras nos movemos a cámara lenta.

Todas estas habilidades del modo historia, estarán también presentes en el online. Esta vez, podremos colaborar con otros tres amigos para cumplir nueve misiones especiales, alguna de las cuales estarán basadas en el juego original. No se nos ocurra una forma más divertida de demostrar que los negocios son la guerra. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El uso de implantes y la ambientación futurista nos han encantado, aunque se ha perdido la parte estratégica del original, desarrollado por Bullfrog en los noventa.



EN EL FUTURO podremos llevar implantes biomecánicos que nos otorgarán habilidades como controlar la mente de otras personas o hackear ordenadores.



EL MODO COOPERATIVO constará de nueve misiones independientes, algunas basadas en el primer *Syndicate*, que podremos jugar junto a tres amigos.



LAS ARMAS tendrán un diseño brutal, desde la gatling a un rifle con disparos dirigidos.





Un videojuego clásico...

EL ORIGINAL ERA OBRA DE PETER MOLYNEUX

Apareció en el año 1993, para Mega Drive y Super Nintendo. *Syndicate* era un juego de estrategia, con una ambientación futurista inspirada en Blade Runner y una perspectiva isométrica muy detallada. Lo más espectacular era el uso de la ametralladora gatling.

EL CLÁSICO SYNDICATE SE TRANSFORMA EN UN "SHOOTER" FUTURISTA CON MULTIJUGADOR

MILES KILO, el protagonista, es un agente especial que trabaja para Eurocorp.



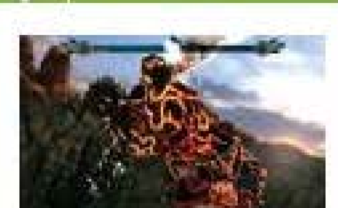
LOS TIROTEOS se alternarán con zonas de infiltración e ingeniosos puzles. Todo en Syndicate estará realizado con un estilo futurista impecable.

24 de febrero · Capcom · Acción

ASURA'S WRATH

Todo esto de la mitología oriental suena a calma y meditación, pero os podemos garantizar que estos dioses utilizaban también sus puños cuando las cosas se ponían feas.

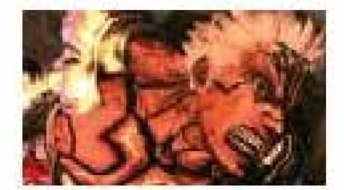
LAS CLAVES



1 EL PROTAGONISTA tendrá los poderes de un dios. Podrá derribar gigantes, volar... y hasta le crecerán 4 brazos más.



2 EL CONTROL será muy accesible. Bastará con llenar la barra de furia para lanzar nuestros mejores golpes.



3 EL ESTILO GRÁFICO estará basado en el anime. Con una técnica de cel shading y sombreado manual.

ASURA ES UN SEMIDIÓS, uno de los ocho generales guardianes que se ven en las puertas de algunos templos japoneses. Pero su poder no se limita a guardar santuarios; de hecho, pronto se convertirá en el protagonista de una aventura de dimensiones colosales, en la que se enfrentará a los gigantescos Gohma.

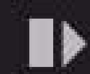
Asura´s Wrath será un juego de combate de ritmo frenético, pero con un control muy sencillo: los golpes básicos (cercanos y a distancia) nos servirán para llenar una barra de ira, y solo entonces podremos lanzar unos ataques demoledores, capaces de atravesar un planeta.

TAMBIÉN HABRÁ ALGUNOS NIVELES EN MOVIMIENTO, corriendo o volando, e incluso un minijuego en primera persona, en el que controlaremos a Asura mientras se da un baño con dos estupendas señoritas. Pero lo que más nos ha llamado la atención será la frecuencia (y la relevancia) de las secuencias QTE, en las que habrá que pulsar los botones en el momento adecuado, tanto para resolver combates como en la parte narrativa.

Como ocurre en otros juegos de Cyber Connect 2 (el estudio responsable de *Naruto*), *Asura´s Wrath* estará narrado como si fuera una serie de anime. Y eso no solo se refiere al apartado visual... ¡incluso veremos un adelanto del siguiente nivel al final del actual! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Aunque el desarrollo no sea muy innovador, el argumento y la estética van a dejar tanta huella como los puños del propio Asura.





EL TAMAÑO DE ALGUNOS ENEMIGOS podrá dejarnos boquiabiertos, pero no habrá nada que se resista a los puñetazos de Asura (también a distancia).



EL APARTADO VISUAL (cel-shading) no es lo único que estará basado en el anime. Al final de cada episodio también podremos ver un adelanto del siguiente nivel.

LAS SECUENCIAS QTE se usarán tanto para resolver los combates como en las partes narrativas del juego.

EL JUEGO COMBINARÁ LA MITOLOGÍA CON UN MUNDO FUTURISTA

ASURA, según el budismo, se trata de un dios de menor nivel, aunque después de ver cómo se las gasta...

¡OJO AL DATO!

Sus creadores...

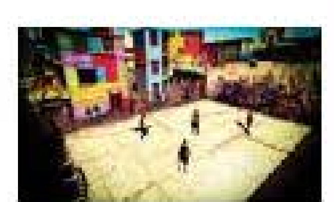
EL ÚLTIMO JUEGO DE CYBER CONNECT 2

Capcom ha delegado en ellos para el desarrollo de *Asura´s Wrath*. También son los creadores de *Hack*, los juegos basados en Naruto, *Tail Concerto* y el reciente *Solatorobo* para DS.

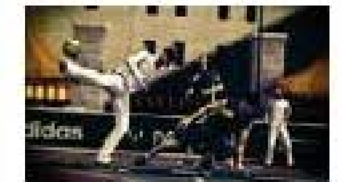
LAS CLAVES



1 ESTILO ARCADE. Los encuentros serán frenéticos correcalles, con un control simplificado respecto al de *FIFA 12*.



2 LOS PARTIDOS se podrán configurar desde 2 vs 2 hasta 6 vs 6. Las paredes de la cancha serán muy útiles.



3 LOS REGATES serán muy fáciles de hacer. Cual "freestylers", podremos realizar cerca de 50 florituras diferentes.

■ Marzo ■ EA ■ Fútbol

FIFA STREET

Wembley, Maracaná, Bernabéu, Camp Nou, San Siro... En esos estadios se suele ver fútbol de alta escuela, pero los mejores peloteros lo dan todo en estas canchas callejeras.

■ **FIFA SE HA CONSAGRADO** como el gran simulador futbolístico de las últimas temporadas, y sus responsables quieren trasladar ahora el éxito a *FIFA Street*, su franquicia satélite. Para empezar, usará el motor gráfico de *FIFA 12*, lo que se traducirá en unos partidos fluidos y unos forcejeos de lo más realistas. Sin embargo, su estilo arcade hará que los resultados abultados y las filigranas sean el pan nuestro de cada jugada. Gracias al llamado "Street Ball Control" podremos hacer todo tipo de malabarismos sin siquiera movernos del sitio: rabonas, sombreros de espuela, fintas... Cualquier floritura estará al alcance de nuestros pies. Por si fuera poco, también podremos usar los muros de la cancha para hacer paredes y sortear al defensor de marras.

→ **LA VARIEDAD DE LOS PARTIDOS** será altísima. Jugaremos duelos "clásicos" de hasta 6 contra 6, así como de fútbol sala, que es de lo que más nos ha gustado. Además, habrá un rey de la pista (empiezan jugando 4 contra 4 y, cada vez que un equipo marca, pierde a un jugador, hasta llegar a cero) y un modo 2 contra 2 llamado Caños, donde, más que marcar goles, lo importante para ganar será hacer túneles y regates con los que sumar mayores puntuaciones.

El desarrollo de los encuentros será un auténtico frenesí. Apenas habrá faltas, el tamaño de las porterías variará en función del número de jugadores, la física del balón cambiará según juguemos con uno normal, desinflado o de fútbol sala... Su experiencia de juego va a ser mucho más arcade que la de *FIFA 12*, pero este balompié "freestyler" hará suya la calle.

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Tomará la base gráfica y jugable de *FIFA 12* para readaptarla a un estilo arcade muy convincente. Promete ser muy variado.





LA LICENCIA incluirá seis ligas (España, Inglaterra, Italia, Alemania, Francia y EE.UU.) y selecciones. La plantilla de cada equipo constará "solo" de 13 jugadores.



EL MODO ONLINE repetirá la fórmula de *FIFA 12* para ofrecer temporadas con ascensos y descensos entre quince divisiones, como en los campeonatos reales.

LOS MALABARISMOS CON EL BALÓN se podrán hacer incluso en estático. ¡Tendremos que demostrar nuestra técnica!

LEO MESSI es el crack del momento, pero en el modo Gira Mundial nos podremos crear nuestro propio jugador e ir disputando torneos de cada vez más nivel.

GRÁFICAMENTE, LUCIRÁ COMO FIFA 12, PERO LOS PARTIDOS SERÁN MÁS RÁPIDOS Y ESPECTACULARES

¡OJO AL DATO!

La 'Pulga' copará la carátula...

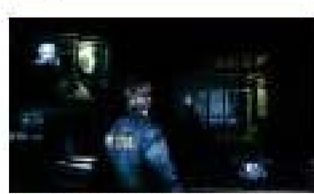
MESSI, NUEVO ROSTRO DE LA FRANQUICIA

El mejor jugador del mundo, que acaba de ganar su tercer Balón de Oro, ha cambiado de equipo virtual. Tras ser la imagen de *Pro Evolution Soccer* en los últimos años, esta temporada cambia de colores para fichar por el fútbol callejero de EA.

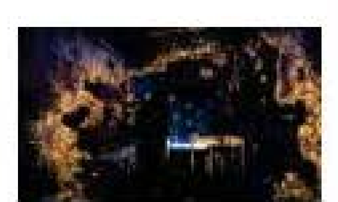




LAS CLAVES



1 **LA AMBIENTACIÓN** recupera el "mal rollo" de toda la serie, pero con nuevas localizaciones, como el teleférico.



2 **LA LLUVIA** que da nombre al juego será un elemento activo, que marcará el paso de la dimensión real a la oscura.



3 **LOS PUZLES** van a ganar importancia, y podremos seleccionar su dificultad de manera independiente.

■ Marzo ■ Konami ■ Aventura

SILENT HILL DOWNPOUR

El convicto Murphy Pendleton está a punto de descubrir que existen lugares mucho peores que la cárcel. Por ejemplo, el pueblo maldito de Silent Hill y sus inquietantes alrededores.

■ **DESPUÉS DE OCHO EPISODIOS,** todavía nos acordamos de lo mal que lo pasamos jugando al *Silent Hill* original. Y no debemos ser los únicos, porque parece que el objetivo de *Downpour*, la próxima entrega, es recuperar el mismo estilo de terror psicológico. En esta ocasión vamos a seguir los pasos de Murphy Pendleton, un preso que está siendo trasladado a la cárcel de máxima seguridad de Wayside. Sin embargo, nunca llegará a su destino, porque un accidente de tráfico le dará la oportunidad de escapar. La agente Cunnigham le irá pisando los talones, así que tendrá que ocultarse en el pueblo de Silent Hill.

→ **ALLÍ VAMOS A ENCONTRAR UN AMBIENTE OSCURO Y DECADENTE,** bañado por la niebla y una lluvia torrencial. En esta ocasión, visitaremos nuevas localizaciones a medida que nos sumergimos en una historia llena de misterio, escrita por el guionista de comics Tom Waltz. Las persecuciones, los puzles y los combates (con una gran importancia de las armas cuerpo a cuerpo) elevarán el ritmo de este "survival horror", en el que muchas veces será mejor evitar a los monstruos que combatirlos. La música, tan importante en la saga, no va a ser obra de Akira Yamaoka, sino de Daniel Licht (el compositor de Dexter) que ha colaborado con la banda de rock Korn en algunos temas. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente no parece ninguna maravilla, pero nos ha transmitido la terrorífica esencia de los primeros juegos de la saga.





LOS PUZLES Y LA EXPLORACIÓN volverán a ganar protagonismo, mientras que los combates (casi siempre cuerpo a cuerpo) pasarán a un segundo plano.



LA AMBIENTACIÓN terrorífica de los juegos anteriores se va a recuperar, con nuevos matices, como la lluvia torrencial que nos acompaña en la dimensión oscura.

LA AGENTE Ann Marie Cunningham nos perseguirá para devolvernos a prisión.

MURPHY PENDLETON se adentrará en el pueblo fantasma de Silent Hill para escapar de prisión.

VOLVERÁ A LAS RAÍCES DEL "SURVIVAL HORROR", CON POCOS COMBATES Y MÁS TERROR



¡OJO AL DATO!

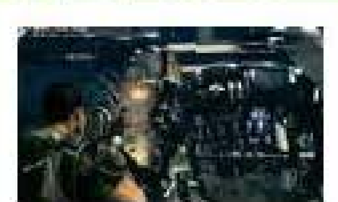


Miedo en pequeñas dosis...

TAMBIÉN HABRÁ UN SILENT HILL EN PS VITA

Se llamará *Book of Memories*, y será un "spin off" de la saga, con modo multijugador cooperativo para cuatro, más acción, algunos elementos de rol y una original perspectiva isométrica. Saldrá a mediados de 2012.





1 **LOS DISPAROS** en tercera persona serán el ingrediente principal, con un sistema de coberturas y apuntado similar al de *Gears of War*.



2 **EL MICRÓFONO** será compatible con el juego. Gracias a él, podremos dar órdenes a nuestros compañeros con solo decir algunas frases.

17 de febrero · Sega · Acción

BINARY DOMAIN

¿RECORDÁIS PELÍCULAS COMO BLADE RUNNER o Yo Robot? Este juego os recordará mucho a ellas, porque su protagonista, el sargento Dan Marshall, dirigirá una operación encubierta en Tokio, en el año 2080, para acabar con la amenaza de unos robots que se han vuelto cada vez más humanos.

No faltará una conspiración en la que estarán envueltos diferentes países y una extraña corporación japonesa de robótica. La relación con nuestros compañeros de pelotón variará según las respuestas que les demos, y algunos incluso llegarán a plantearse si están peleando o no por una causa justa. Si nos ganamos su confianza, nos harán caso, pero, si les soltamos pullas o los vacilamos, nos mandarán a paseo.

EL DESARROLLO ESTARÁ PLAGADO DE TIROTEOS en los que será vital parapetarse tras cualquier cobertura. Habrá que eliminar a centenares de robots, pero algunos de ellos serán gigantescos y las balas no servirán para derribarlos: por ejemplo, a uno habrá que arrojarle un contenedor encima con ayuda de una grúa, y a otro habrá que subírsele a la chepa para fundirle los circuitos. Podremos adquirir diversas mejoras y habilidades para Dan y sus compañeros de escuadrón.

Además de la campaña, habrá multijugador para diez personas, con los típicos modos de Batalla, Captura la bandera o Supervivencia, junto con Invasión, donde habrá que cooperar con tres amigos para barrer oleadas de enemigos mecánicos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Desborda acción por los cuatro costados, y la relación con los compañeros de pelotón parece interesante, aunque el control nos ha parecido poco profundo.







LAS CLAVES



1 EL CONTROL con los dos sticks analógicos será perfecto para realizar todo tipo de virguerías sobre la tabla, aunque requiera práctica.



2 LAS PISTAS estarán basadas en localizaciones reales, tomadas con satélites de la NASA y exageradas con la tecnología Mountain Man.

17 de febrero ■ Electronic Arts ■ Deportivo

SSX

PREPARAOS PARA VIAJAR POR TODO EL MUNDO, de los Alpes al Himalaya, en busca de los descensos más peligrosos y espectaculares que se pueden hacer sobre una tabla. Después de un parón de cinco años, la saga *SSX* nos devolverá la competición más extrema en forma de arcade.

Tendremos tres modalidades a nuestra disposición: carreras, acrobacias y supervivencia (con condiciones hostiles, como esquiar de noche o escapar de una avalancha). Y para superarlas todas, el juego nos obsequiará con dos tipos de control: el clásico, con los botones, y un sistema similar a *Skate*, en el que usaremos los dos sticks analógicos.

LAS PISTAS SERÁN ENORMES, con muchos caminos que recorrer y un trazado realista (se han utilizado planos realizados por satélite como base, y se han exagerado con la tecnología Mountain Man, de Electronic Arts). Igualmente sorprendente será la banda sonora, con un montón de temas licenciados, que estarán remezclados para ajustarse a lo que ocurra en pantalla, y si lo preferimos, el juego también aplicará estos efectos a las listas de canciones que tengamos en nuestro disco duro. Por último, *SSX* contará con una plataforma online, llamada RiderNet, que nos permitirá competir contra miles de usuarios en todo el mundo o disfrutar de las funciones de una red social, algo inspirado en el Autolog, de *Need for Speed*. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Los cambios en el control son brillantes, y la banda sonora nos ha encantado. Nos devuelve las mejores sensaciones de la saga.



Puede que los combates de *Soul Calibur* nos hagan vibrar en las consolas modernas, pero hubo un tiempo en que las peleas a espada eran algo mucho más salvaje. El género se forjó con estos combates pixelados.

VIAJEMOS POR UN MOMENTO A UNA ÉPOCA DESPIADADA, en que la valentía de un hombre se medía por su forma de combatir y el mundo solo tenía 16 colores. Así es como descubrimos *Barbarian*, un complejo juego de lucha con nada menos que 6 ataques... ¡en el que podías cortar la cabeza de tu adversario! El catálogo de personajes se reducía a uno, el bárbaro: fornido, con la melena al viento... y una camiseta y una espada de colores para diferenciarles (siempre que no tuviéramos un monitor de fósforo verde, claro). En aquella época las barras de energía aún no se habían puesto de moda, así que nuestra resistencia se medía por número de golpes, doce, representados como círculos de color rojo en los márgenes de la pantalla. Aunque la decapitación terminaba el combate de inmediato, claro.

Aparte del tamaño de los sprites y unas animaciones sobresalientes, *Barbarian* destacaba por sus cuidados detalles. Por ejemplo, un goblin aparecía al final del combate para llevarse el cuerpo del perdedor (si le cortábamos la cabeza, la despejaba de una patada), y los cuatro escenarios disponibles lucían muy detallados. De hecho, si bajábamos el brillo de nuestro monitor, parecía que la chica del último nivel estaba en topless.

La banda sonora era un calco, igual de despiadado, del tema principal de Conan el Bárbaro (compuesto por Basil Poledouris) y lo mismo ocurría con la tipografía, las serpientes en los extremos de la pantalla o la carátula,



Una portada de escándalo

Aquí tenéis la imagen promocional del juego (protagonizada por la sex symbol María Whittaker y el "gladiador americano" Michael Van Wijk). Esta portada causó mucha controversia en el Reino Unido, ya que ella había aparecido en topless en la prensa amarilla. La portada de *Barbarian II* (con los mismos protagonistas) se censuró en algunos países.





en la que aparecía uno de los "gladiadores americanos" de la versión inglesa junto a la voluptuosa modelo María Whittaker.

→¿OS HEMOS DICHO QUE SE PODÍA DECAPITAR AL CONTRARIO? Aunque era el combo más espectacular del juego, la verdad es que la mecánica en general era muy fluida, lo que le convirtió en uno de los títulos más grandes del género, cuatro años antes de la llegada de *Street Fighter II* a los salones recreativos. Podíamos atacar y defender en tres alturas diferentes, rodar para alejarnos del contrario (o derribarlo) e incluso darle un cabezazo. Después de derrotar a ocho bárbaros, librábamos el combate final contra el hechicero Drax, y rescatábamos a la bella Mariana.

En 1988, *Barbarian* recibiría una secuela, *The Dungeon of Drax*, que no tuvo tanto éxito, aunque conservaba a la modelo de la portada y tenía unos gráficos más detallados, pero eso ya es otra historia... HC

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Yuzo Koshiro



Defensor de la creación musical con MIDI y chiptunes y fanático del techno, este compositor de 44 años era una leyenda en la era de las 16 bits. Aunque los veteranos relacionarán su nombre con la BSO de *Streets of Rage* o *Shinobi* (¡ah, esos tiempos en los que destacábamos su presencia cada dos por tres!), la carrera de este compositor está plagada de grandes trabajos, como *Shenmue* o el *7th Dragon* para DS. También ha creado temas sueltos para títulos como *S. Smash Bros Brawl* o *Half-Minute Hero*. No solo le debemos música: a principios de los 90 fundó Ancient Corp., autora de juegos como *The Story of Thor*. Hoy día colabora con otros compositores, pero todos esperamos el día en el que vuelva con una banda sonora para una gran super-producción.





HAY 26 DISCOS que recopilan su trabajo y otros tantos en los que participa como invitado.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Modo 7

loc.nom.m. Dícese de la técnica gráfica usada en la consola Super Nintendo para rotar y escalar texturas, lo cual sirve para generar una sensación de profundidad 3D. Por limitaciones técnicas, dicho efecto solo puede aplicarse a los fondos.



UNA MUESTRA del Modo 7: aquí rota los escenarios de *Secret of Evermore*.

ESCAPARATE

MUCHO MÁS QUE





Blackthorn: Sin destino

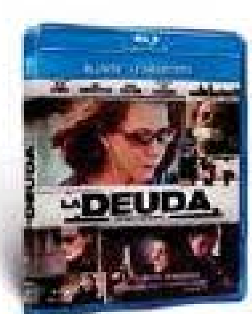


- Género Western
- Protagonistas Sam Shepard, Eduardo Noriega...
- Director Mateo Gil
- Precio 15,95 €
- También en Blu Ray 19,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: La versión oficial dice que el forajido Butch Cassidy murió en Bolivia, tiroteado junto a su amigo Sundance Kid. Pero lo cierto es que ha pasado casi 20 años escondido y ahora quiere volver a casa. En su camino se cruzará un joven ingeniero español que acaba de robar la mina donde trabajaba.
EXTRAS DVD: Tráiler, Making of, Entrevista al director, Corto "dime yo", Fichas artística y técnica. ✶

La deuda



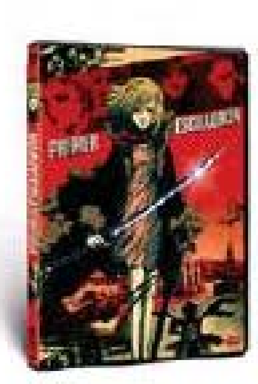
- Género Thriller
- Protagonistas Hellen Mirren, Sam Worthington...
- Director John Madden
- Precio Blu Ray 24,95 €
- También en DVD 17,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: 30 años después de acabar supuestamente con el cirujano de Birkenau, un conocido criminal de guerra nazi, la antigua agente del Mossad que trató de capturarle descubre que ha sido visto con vida. Debe regresar a Europa del este para destapar la verdad.
EXTRAS DVD: Una mirada al triángulo amoroso de la historia, Una actriz perfecta para el rol, Los equipos artísticos y técnicos comentan la historia, Copia digital... ✶

Primer escuadrón



- Género Fantástica
- Protagonistas Nadya, Leo, Von Wolff, Zena, Marat...
- Director Yoshiharu Ashino
- Precio 14,99 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



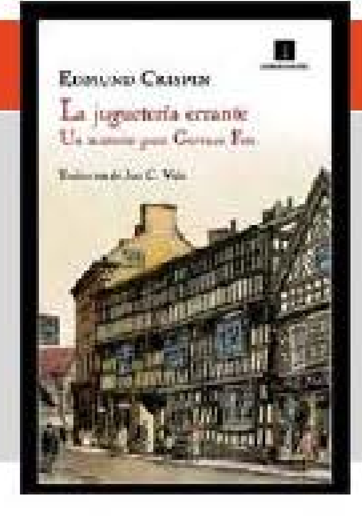
ARGUMENTO: Nadya, una niña de 14 años con poderes psíquicos y entrenada para asesinar, es reclutada por el ejército ruso durante la Segunda Guerra Mundial para formar parte del Primer Escuadrón, una unidad de combate especializada en combatir contra fuerzas paranormales. Su objetivo, resucitar de entre los muertos a sus camaradas para luchar contra Von Wolff, un espíritu de 700 años que está ayudando a los nazis.
EXTRAS DVD: No disponibles. ✶

LIBROS

La juguetería errante

Se reedita un clásico de la literatura de misterio, escrito en el año 1946 por Edmun Crispin. Su protagonista es el profesor de Oxford y detective aficionado Gervase Fen.

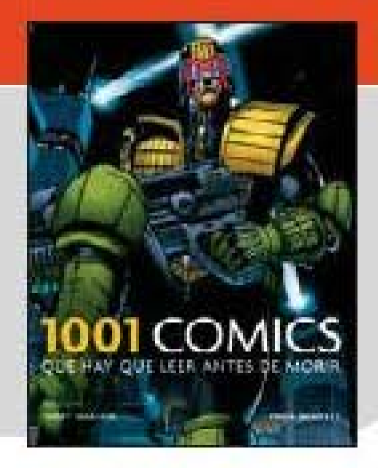
- Editorial Impedimenta
- Precio 22 €



1001 cómics

Paul Gravett, uno de los críticos de cómics más importantes del mundo, es el autor de esta completa guía. En ella ha seleccionado los mejores cómics de la historia, nada menos que 1001 obras que todo aficionado al género debería leer antes de morir.

- Editorial Grijalbo
- Precio 35 €



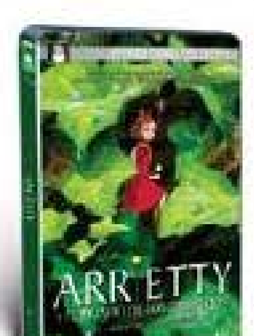
VIDEOJUEGOS



ESTRENOS



Arrietty y el mundo de los diminutos



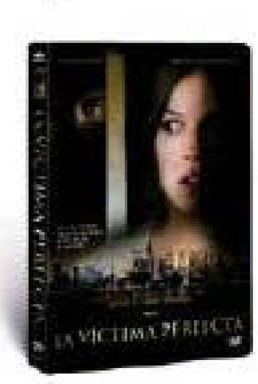
- Género Fantástica
- Protagonistas Arrietty, Spiller, Homily, Saoko, Sho...
- Director Hiromasa Yonebashi
- Precio DVD 19,99 €
- También en Blu Ray 24,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Una familia de pequeños seres viven en una mansión campestre sin dejarse ver por los humanos. Sin embargo, todo cambia cuando la joven Arrietty es descubierta por un niño y nace una gran amistad.
EXTRAS DVD: Storyboard completo con multiángulo, Trailers originales. *

La víctima perfecta



- Género Thriller
- Protagonistas Hillary Swank, Jeffrey Dean Morgan...
- Director Antti Jokinen
- Precio 17,99 €
- También en Blu Ray 21,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: Juliet es una joven doctora que se instala en un cómodo apartamento de Brooklyn tras separarse de su marido. Sin embargo, lo que parecía que iba a ser el comienzo de una nueva existencia más tranquila se convierte en una pesadilla cuando descubre que no está sola en su amplia vivienda y que está siendo víctima de un obseso que la asedia.
EXTRAS DVD: Trailers Aurum, Tráiler en castellano. *

The killing 1ª temporada

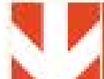


- Género Thriller
- Protagonistas Mirelle Enos, Billy Campbell...
- Director Varios
- Precio 41,99 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Se pone a la venta la primera temporada de esta serie, que narra la investigación policial del asesinato de la estudiante Rosie Larsen desde tres puntos de vista distintos: los detectives a los que se les asigna el caso, los desolados familiares de la víctima y la intriga política en la que se ve envuelta el caso. Cada uno de ellos tiene un secreto.
EXTRAS DVD: Escenas eliminadas, Una autopsia de The Killing, El descenso de Orfeo. *



CINE

Underworld: El despertar

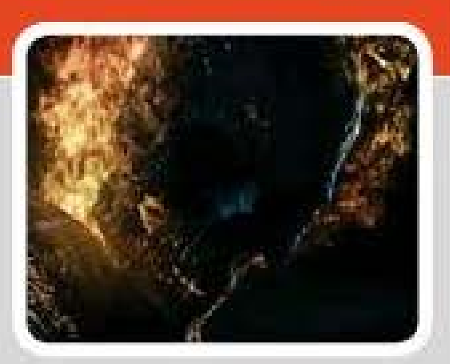


La legendaria guerrera vampira Selene se enfrenta a su mayor y más poderoso adversario, al tiempo que descubre un secreto que cambiará todo por lo que lucha.



- Productora Sony Pictures
- Estreno 27 de enero

Ghost Rider Espíritu de venganza



Johnny Blaze es reclutado por una secta para enfrentarse al demonio, que quiere apoderarse del cuerpo de su hijo el día de su cumpleaños.

- Productora Columbia
- Estreno 24 de febrero

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.





MARCUS SE QUEDA "ABUSTO"

Mirad bien este busto de Marcus Fenix, porque es una auténtica obra de arte. Se trata de una escultura de extraordinaria calidad, pintada a mano y de la que solo hay 500 unidades en todo el mundo. Seguramente por eso su precio es tan alto, pero merece la pena.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 370 €

NO TE "LIMITES" A DAR PUÑETAZOS

Los combates del nuevo *Soul Calibur V* pueden ser todavía más espectaculares si os compráis la edición limitada. Viene en una caja con forma de libro y trae la banda sonora, un DVD con el "making of" del juego, un libro de arte, un pergamino y un arte firmados por los desarrolladores, y un código DLC exclusivo para bajar dos sets de armaduras para la creación de personajes.
Más información en: www.game.es
Precio: 81,95 €



ESTA CHICA SE MERECE UNA EDICIÓN DE LUJO

Si habéis leído nuestro análisis, sabréis que *Catherine* es uno de los juegos más originales del momento. Para disfrutarlo a tope, nada mejor que esta edición, que viene en una caja de pizza e incluye una camiseta, dos posavasos y un póster.
Más información en: www.game.es
Precio: 66,95 €



¿QUÉ HACES HABLANDO CON EL MANDO DE NES?

Que no, que no estamos chalados. Lo que veis en realidad no es un mando de NES, sino un iPhone 4 "disfrazado" con una funda molona que seguro que hará las delicias de cualquier jugón. A nosotros, por lo menos, nos encanta.
Más información en: www.yoquierounodeesos.com
Precio: 12 €

UNA CAMISETA QUE MARCA ESTILO... RETRO

Este mes estrenamos la sección de juegos retro, y quizá a más de uno se le han despertado antiguos recuerdos de sus inicios en los videojuegos. Por eso os proponemos esta camiseta "viejuna", que lleva el logo de Sinclair.
Más información en: www.fanisetas.com
Precio: 17,95 €

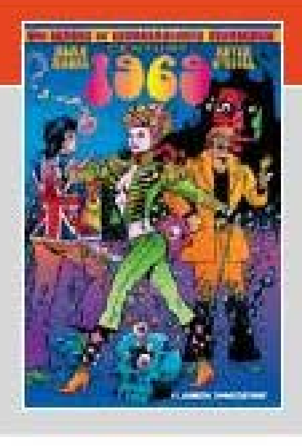


CÓMICS

Century: 1969

El irrepetible Alan Moore guioniza una nueva aventura de La Liga de los Hombres Extraordinarios, esta vez ambientada en el alocado año 1969 y con una secta satánica londinense como telón de fondo.

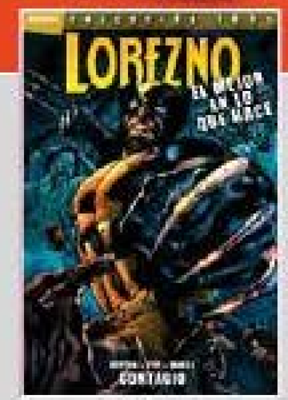
Publicado por: Planeta De Agostini
Precio: 4,95 €



Lobezno El mejor en lo que hace

Una recopilación de esta nueva aventura de Lobezno, una de las más salvajes y alocadas de los últimos años, dibujada por el español Juan José Ryp. El enemigo es... ¡un muerto!

Publicado por: Panini
Precio: 12 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres **anunciarte** en este espacio, solicita información: ☎ **902 11 13 15**



Sólo por ser socio de GAME
¡Ventajas al instante!



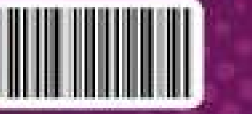
265 tiendas en toda **España**

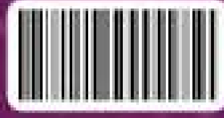


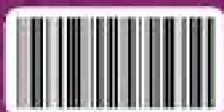


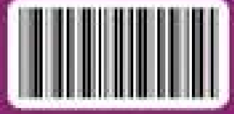












www.GAME.es

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 20/02/12. Impuestos incluidos.



SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PS3 — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS







































*OFERTA LIMITADA - SÓLO RESERVAS WEB







PSVITA disponible 22 Febrero 2012







KIT RESERVA INCLUYE auriculares, minijuego de regalo, vale descuento para descarga juego desde PSN y muchas otras sorpresas. Los 30€ se descontarán del precio de tu PSVITA.

PSVITA MEMORY CARD 4 GB — 19,95€

PSVITA MEMORY CARD 8 GB — 33,00€

PSVITA MEMORY CARD 16 GB — 47,00€

PSVITA STARTER KIT



24,95€ consola no incluida

PSVITA TRAVEL KIT



28,00€ consola no incluida

































"Miré, y vi un caballo pálido.
El que lo montaba tenía por nombre
Muerte, y el Hades lo seguía: y les fue
dada potestad sobre la cuarta parte
de la tierra, para matar con espada,
con hambre, con mortandad y con
las fieras de la tierra".

Apocalipsis. 6,8.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemi Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 03/2012

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf: 902 73 62 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernasy Cía, S.A. de C.V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



vodafone ES 14:37 90%